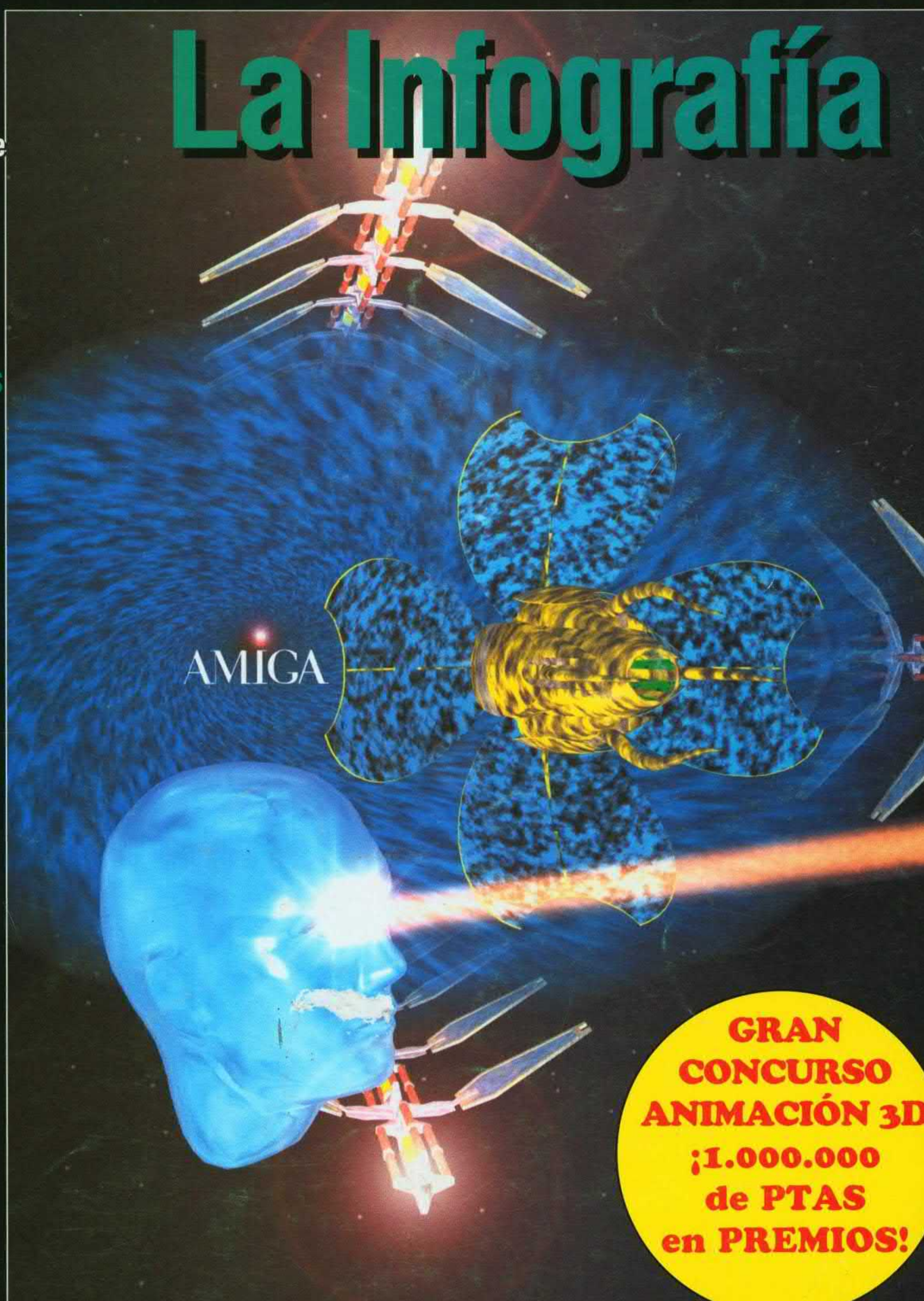
Publicación editada por InFo Technologies

Revista mensual dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga

AMIGA .InFo

Año 1 • Volumen 14• 850 Ptas.

La Infografía



¡Entrevista con Dave Haynie!

Uno de los gurú del hardware de Amiga les habla de los proyectos de la nueva compañía PIOS

Conecte su Amiga a INTERNET en 5 minutos

Paso a paso de cómo conectarse con MIAMI

Cómo Instalar LINUX

Recomendaciones de cómo instalar este SO en AMIGA

InFoTEST:

Monney Matters
GPFAX
VLAB PAR

Hablamos con...

Entrevista con Jesús de la Torre, autor del primer libro en castellano sobre el AMIGA

LEGENDS

Magnífico juego de aventuras tipo ROL

Novedades CDROM:

Magic Publisher
CD Sensations II
Aminet 13

GRAN CONCURSO ANIMACIÓN 3D ¡1.000.000 de PTAS en PREMIOS!

EDITORIAL AMIGA.InFo

Un poco de historia...

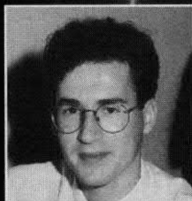
Desde que apareció el número cero de AMIGA.InFo son muchos los lectores nuevos que se han ido uniendo a nuestra revista hasta llegar al presente número quinceavo. Algunos, los más veteranos, conocerán algo de nuestra historia, pero el resto seguramente se preguntarán sobre la historia de AMIGA.InFo. Creo que es un buen momento para explicar brevemente cómo surgió nuestra querida revista, y de paso, despejar algunas dudas sobre nuestro pasado.
AMIGA.InFo era un proyecto que se inició hace aproximadamente un año y medio con la aparición original de unos documentos técnicos creados por mí, Francisco Martin, principalmente destinados al ambiente universitario.
Más concretamente se inició en la Facultad de Informática de la Universidad Politécnica de Catalunya (UPC), a finales del '94.
En su primera versión, el documento estaba enfocado a dar a conocer el Amiga a nivel de programación, y estaba especialmente dirigido para programadores de C y Ensamblador.
Aunque todavía conservo una copia de ellos, el éxito obtenido no fue lo que esperaba, ya que el propio documento exigía unos conocimentos avanzados de sistemas operativos y ensamblador, que justamente se impartían en asignaturas de la Facultad de Informática. El único documento que se publicó trataba extensamente del Sistema Operativo y de los CIA y se denominó así, Amiga.InFo v1.0. Se trataba de ofrecer InFormación al usuario avanzado de Amiga, de ahí lo de .InFo, además de que felizmente coincidía con la extensión de los nombres que el sistema operativo asigna a los ficheros de tipo Icono.
Después de un tiempo, se me ocurrió que no habiendo otra revista en España más que la extinta AmigaWorld, desde la UPC podríamos entre varios compañeros lanzar nuestra propia revista.
Por aquellos tiempos los usuarios de Amiga de la facultad nos reuníamos periódicamente en nuestro propio Club, llamado ACU, y es allí donde por primera vez propuse la idea de crear esta publicación. La idea fue bienvenida y aceptada por varios de los integrantes del club, y de esa forma nos pusimos de acuerdo y todo el mundo comenzó a escribir artículos para lo que sería el número 0 de AMIGA.InFo.
Todo el montaje de la revista se hizo en un verano en un trastero que no tenía más de 5 metros cuadrados, con un A3000 y un A1200.
Allí convivimos, durante casi tres meses los encargados del montaje y coordinación de la revista.
Finalmente, se consiguió acabar el número cero, y conseguimos imprimirlo profesionalmente después de barajar la posibilidad de hacer fotocopias...idea que no nos gustó y que nos lanzó a la imprenta.
La revista comenzó a publicarse cada dos meses, para pasar a ser aproximadamente mensual al cabo de pocos números. El éxito de la revista nos animó para fundar una empresa, InFo Technologies, Sociedad Limitada.
Ahora, después de un año y medio de vida, hemos conseguido madurar el proyecto y ser una empresa importante dentro del mundo Amiga, no sólo con nuestra querida revista, sino con la importación y venta de productos seleccionados y con proyectos de desarrollo de aplicaciones para el futuro PowerPC Amiga.
Mi agradecimiento va para todos los colaboradores que en su día trabajaron por y para la revista, sin los cuales no hubiera sido posible llevar adelante a AMIGA.InFo. En especial, a las personas que en su día compartieron la ilusión por conseguir un proyecto donde Amiga estuviera presente para demostrar lo magnífico que es y que ahora, por un motivo u otro, ya no caminan junto a nosotros. Ahora, muchos otros comparten esa ilusión y se han renovado los aires, mirando siempre positivamente al futuro.
Después de un año y medio, AMIGA.InFo tiene su propia redacción con personal trabajando cada día para continuar prosperando, repleta sólo de ordenadores Amiga conectados en red y desarrollando varios proyectos muy interesantes que verán la luz a principios de 1997 y expandirán nuestra empresa en el mercado.
El ordenador Amiga ha sido y es para nosotros la principal herramienta que nos permite crear nuestros productos.
Y para aquellos usuarios que crean que AMIGA ya no tiene futuro, que les sirva de ejemplo nuestra empresa, nuestro apoyo y nuestro compromiso para y con nuestros 4.000 lectores. Sin duda, no seríamos nada sin nuestros queridos lectores y colaboradores.
Todos deberíamos sentirnos orgullosos de compartir AMIGA.InFo, la primera revista comercial de Amiga realizada integramente por usuarios españoles, aunque como en toda empresa...nunca dejaremos de intentar mejorar lo presente (a ver si conseguimos ser más puntuales...)
Un último mensaje antes de finalizar la clase de historia...
El año 1997 será como en el año 1985. Por aquel entonces apareció el Amiga 1000, pero en el 97 aparecerán máquinas que superarán 1000 veces la potencia de aquel primer Amiga.
Disfruten de su revista un mes más.

Francisco Martín

Amiga 1000 y Amiga.InFo número 0 Dos piezas de coleccionistas...



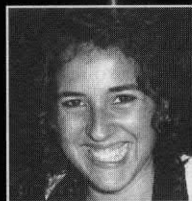
Le presentamos al equipo de AMIGA.InFo


FRANCISCO MARTÍN

Con 15 números de Amiga.InFo a sus espaldas nuestro director se siente este mes melancólico y le ha dado por recordar los viejos tiempos con su Amiga en un cuarto trastero, cuando creó para ustedes el número 0 de nuestra querida revista... Sniff...¿Alguno tiene un pañuelo?


JOAN L. CEPRIÀ

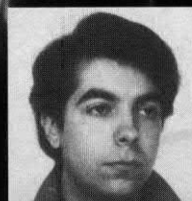
Nuestro subdirector ha estado muy entretenido este mes con la coordinación de los colaboradores, el nuevo servicio para suscriptores Amiga.TeN y, como no, redactando y montando varios artículos. ¿Les cuento su secreto? Tiene implantado un PowerPC en su Amiga...


FANI CORRAL

Los comandos del AmigaDOS no se le resisten tal y como pueden comprobar con la nueva entrega de este mes, pero es que además ¿saben cuántos envíos de correos ha hecho este mes la señorita? Más de 925 paquetes...los de Correos tiemblan cada vez que aparece por la puerta


SANTI GUTIERREZ

Le hemos perdonado el morphing de su cara porque este mes ha conseguido una excelente portada, además de su sección de juegos. Pero, si no cambia de foto en el próximo número, no le reconocerá ni su Amiga. ¡Avisado está!


ANGEL GARCÍA

Tengan cuidado con Angel, porque este mes va armado con el Photogenics y puede cambiarle y retocarle su cara para que se parezca a Bill Clinton o Freddy...aunque sería aún peor si transformara la cara de nuestro director en la cara de Bill Gates...¡GLUB! Mejor lo dejamos


MIGUEL RAMOS

Miguel hace su debut como colaborador presentándonos un artículo sobre la Infografía...un campo en el que Amiga destaca por sus resultados impresionantes en 3D y efectos especiales. ¿Sabían que muchas películas utilizan Lightwave y Amiga para los efectos FX?


ALFONSO CORRAL

Discos, discos y más discos. El día que este chico se declare en huelga, nuestros lectores se quedarán sin disquetes de portada y nosotros sin un genio de las disqueteras. Pero antes de eso, este mes les hace entrega de un nuevo y suculento Mercamiga con grandes ofertas del mercado de segunda mano.

AMIGA.InFo es una revista completamente dedicada a los usuarios de ordenadores Amiga. En ella encontrará noticias, novedades en productos, periféricos, programas, tutoriales, entrevistas, trucos y consejos, CDROMS, reportajes y cualquier tema relacionado con el mejor ordenador personal que existe en el mercado. En AMIGA.InFo intentamos cada mes aportar el máximo de información al lector y como no, dar nuestro punto de vista sobre los acontecimientos en el mundo Amiga.

Además, si lo desea, podemos enviarle gratuitamente nuestro disco de portada, tan sólo tiene que solicitarlo por teléfono, correo o email y se lo enviaremos sin ningún coste para usted.

Nuestra intención al publicar esta revista es dar soporte al usuario de Amiga y demostrar que con Amiga es posible todo.

Esta revista está creada íntegramente con equipos Amiga 1200, A3000 y A4000 utilizando diversas aplicaciones de AMIGA de autoedición, procesamiento gráfico y procesamiento de texto.

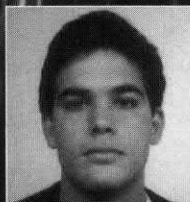
InFo Technologies S.L., empresa editora, utiliza Amiga en todos sus proyectos.

Si lo desea puede enviarnos cartas con sus opiniones y comentarios a nuestra redacción o a nuestra dirección electrónica. Siempre procuramos contestar a todas las cartas que recibimos.

Así mismo, si desea obtener más información sobre esta revista o cualquiera de nuestros productos no dude en llamarnos.

AMIGA.InFo


InFo Technologies es una empresa joven totalmente independiente y 100% Amiguera.


JAVIER PASTOR

Su cara les parecerá nueva como colaborador pero este señor es ya un veterano en nuestra revista. Este mes les intentará convencer de que deben instalar el sistema operativo LINUX en su Amiga y para ello les enseña cómo hacerlo. No, no es su intención de que abandonemos AmigaOS...sino todo lo contrario...¿No es así Javier?


QUIM GUZMÁN

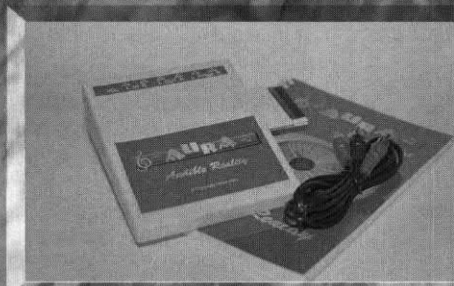
Cómo montar instalaciones MIDI. Este es el tema que nuestro serio Quim Guzmán les ha preparado para la sección de Música.
Este señor vive sólo con su A1200, Octamed, Bars&Pipes y todo instrumento viviente que se conecte vía MIDI.



- Especializados 100% en Amiga.
- Departamento exclusivo de traducción.
- Servicio telefónico para nuestros clientes.
- Atención especial a profesionales de vídeo.
- Amplio horario: De 10:00 a 20:00
De Lunes a Viernes

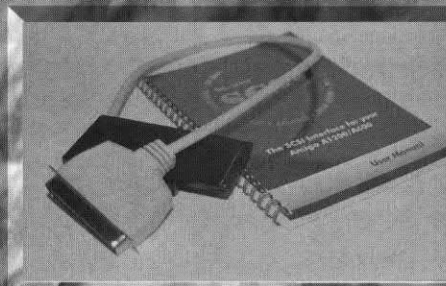
NOVEDADES EN CASTELLANO

AURA



-Digitalizador audio 16/12 bit.
-Para A600/1200 (interface PCMCIA).
-Compatible con Octamed 6.
-Alta calidad de muestreo y reproducción.
-Efectos en tiempo real.
-Manual en castellano traducido por Amiga Studio.

SQUIRREL



-Controladora SCSI-2.
-Para A600/1200 (interface PCMCIA).
-Hasta 7 periféricos.
-Fácil de instalar.
-Posibilidad de conexión de scanneres, removibles, CD-ROM, Zip, etc.
-Manual en castellano traducido por Amiga Studio.

PRO-GRAB

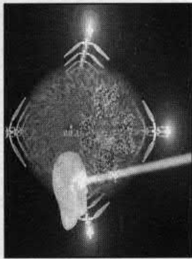


-Digitalizador de vídeo a tiempo real con 16 millones de colores.
-Vídeo compuesto y S-VHS.
-Resolución de 720x576 (PAL)
-Decodificador de Teletexto.
-Manual en castellano traducido por Amiga Studio.
-Para todos los Amigas.

SERVICIO DE GRABACIÓN EN CD-ROM DESDE:
- DISCO DURO IDE O SCSI
- CD-ROM
- ZIP
2.750 pts. CD INCLUIDO

c/ Juan de Garai 2
20.008 San Sebastián
Tel/Fax: 943 31-22-82
E-Mail: amigastudio@redestb.es

¡ATENCIÓN!
Transportes gratuitos a toda la peninsula.
En pedidos superiores a 5.000 pts.



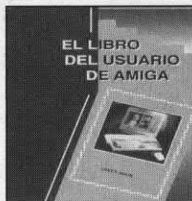
La portada de este mes refleja uno de los campos en el que Amiga destaca por sus resultados: los efectos especiales y gráficos 3D.

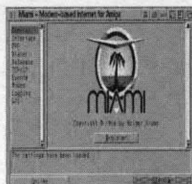
AMIGA.InFo

NÚMERO 14 • OCTUBRE 1996









SECCIONES

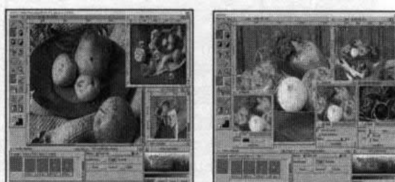
Cómo hacer...

¡ Concursos !

INDICE ANUNCIANTES

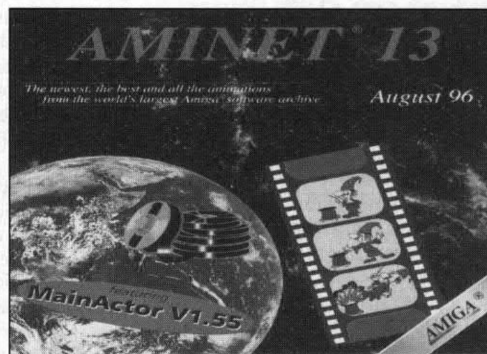
Reportajes

Disco de Portada

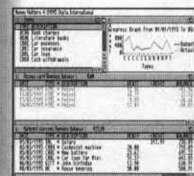


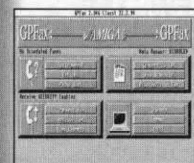
ArtEffect, todo un programa de creación y proceso de imagen para su Amiga.

InFoTEST



Amiga Games



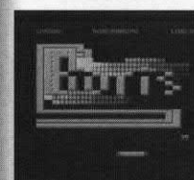




INDICE VARIOS







NEWSTAR

La compañía NEWSTAR está fabricando y comercializando un nuevo AMIGA llamado también NEWSTAR únicamente para el mercado chino. Este ordenador está basado en un M68000 y el Amiga OS 3.1 e incorpora una unidad de CDROM. Es algo así como un CDTV actualizado a la 3.1 y que cuesta unas 25.000 ptas.
Al preguntar al Sr. Compton de VIScorp sobre NEWSTAR éste respondió que esa empresa licenció de ESCOM el desarrollo de un AMIGA clónico únicamente para el mercado chino, antes de que VIScorp se interesara por la compra de AMIGA en Mayo.

Nuevo A6000T

La compañía que distribuye para America el Amiga, QuikPak, tiene previsto comercializar un Amiga 4000T con una placa de procesador M68060. No se trata de un nuevo Amiga, sino simplemente de un A4000T mejorado.



DECLARACIONES DE InFo Technologies Amiga.InFo

Después de haber recibido varias llamadas en la redacción y consultas acerca de los siguientes temas, hemos decido pronunciarnos públicamente al respecto para evitar cualquier confusión:

● El juego Quasar Wars no será distribuido por InFo Technologies debido al escaso interés que ha suscitado. Los programadores, el grupo Light Designs, están muy decepcionados por la pobre respuesta de los usuarios sobre este juego íntegramente español y que se distribuía a un precio de tan sólo 1.995 ptas. Light Designs ha decidido convertirlo en Shareware y están pensando en abandonar sus proyectos para Amiga.
InFo Technologies considera que la situación es crítica y que este hecho perjudica gravemente la intención de algunas empresas a la hora de desarrollar soft en España para Amiga.
Los interesados en el juego pueden solicitarlo por carta a Light Designs:
Plaza de España, 9 1o.1a
08207 Sabadell (Barcelona)
● InFo Technologies y la revista Amiga.InFo no tienen ninguna relación con ninguna otra empresa que publique otras revistas. Nuestros productos son 100% Amiga, no hay PC, MAC o SGI por medio y no publicamos ninguna otra revista más, sólo Amiga.InFo. Avisamos a nuestros lectores de que existen "otras revistas" que parece ser en algunos momentos se identifican como "los que hacían Amiga.InFo" y por supuesto no es cierto. InFo Technologies no ofrece ninguna garantía ni tiene ninguna relación con esas revistas y les previene de ello.
● La puntualidad de Amiga.InFo es un tema pendiente que estamos intentando solucionar. Por ejemplo, en este y los siguientes números aparecerá una página dedicada al contenido del próximo número y a su fecha de distribución. Es a partir de esa fecha cuando se iniciará la distribución por este orden de prioridades que hemos considerado equilibrada:
1- Suscriptores
2- Tiendas de Amiga
3- Quioscos
La diferencia temporal entre el 1 y el 3 es de aproximadamente 10 días. Por ejemplo, si está prevista la salida para el día 16, ese día se iniciará la distribución a suscriptores, aproximadamente sobre el 21 se distribuirá en tiendas de Amiga, y sobre el 24 aparecerá en quioscos.
Esperamos que de esta forma se estabilizará la salida de Amiga.InFo al mercado y de esta forma dar un mejor servicio a todos nuestros queridos lectores.
● Gracias a las encuentas que se están recibiendo, estamos considerando qué Tutoriales son de más interés para nuestros lectores. Por el momento, AMIGADOS, BARS&PIPES y LENGUAJE C son algunos de los que se están preparando para su publicación próximamente. Si todavía no ha enviado su encuesta, no dude en hacerlo para que podamos tener en cuenta su opinión. Los tutoriales que en su día se iniciaron no han podido ser continuados debido a que sus autores los han abandonado. Por ese motivo los nuevos tutoriales SÓLO se publicarán en el momento en que estén completos y finalizados, evitando esa posibilidad de abandono y falta de compromiso. Tenemos previstos tutoriales de Lightwave 3D, Imagine, ArtEffects, Programación PowerPC y uso del Amiga OS en general, además de todas las secciones habituales de la revista.
● Las páginas WEB de Amiga.InFo e InFo Technologies están siendo actualizadas y reemplazarán completamente a las actuales, las cuales están obsoletas y son temporales. Se prevee que para Noviembre el Web esté completamente a disposición de nuestros lectores con acceso a Internet. Será posible acceder a los discos de portada (actuales y anteriores) así como a toda una serie de servicios nuevos que ofreceremos para interés de todos.
● El CD número 2 de Amiga.InFo aparecerá en el número 16 de Amiga.InFo correspondiente al mes de Enero de 1997 y se debe a que estamos evaluando el publicar bimensualmente un CD en portada, pero no sin antes considerar todas las consecuencias que ese proyecto conlleva. Siendo realistas, éste es un proyecto arriesgado debido a la situación actual del Amiga, pero somos muy leales a nuestros lectores y somos conscientes de que tiene un gran interés para todos el publicar un CD, así que haremos todo lo que esté en nuestro poder para conseguirlo. Los lectores suspicaces que deseen leer entre líneas deberían pensar que 4.000 lectores para una revista es una cantidad con la que NO se pueden iniciar grandes proyectos, y Amiga.InFo es un gran proyecto que madurá a medida que tiene los recursos para hacerlo.

● InFo Technologies tiene planes previstos para todo el año 1997, entre los cuales está el desarrollo y comercialización de productos destinados a las máquinas PowerPC que aparezcan a principios del '97, entre ellas un posible AMIGA RISC, POWER AMIGA o similar.
Confiamos en nuestro futuro como empresa y no abandonaremos AMIGA mientras esté presente entre nosotros. Por lo tanto, lanzamos un mensaje de confianza y damos garantías de nuestra presencia durante todo el año 1997. Esperamos que esto sirva para eliminar cualquier duda sobre nuestro compromiso con el futuro, nuestros clientes y, como no, el AMIGA.■

VIScorp: La eterna compra de AMIGA

El silencio o deberíamos decir "mutismo" envuelve la compra por parte de VIScorp de Amiga. No se han recibido noticias oficiales desde el pasado 18 de Septiembre, y esto ha provocado toda una marea de "rumores" y especulaciones sobre lo que está sucediendo en Alemania entre Bill Buck, presidente de VIScorp y el fideicomisario encargado de la liquidación de ESCOM.
VIScorp aseguró en Toulouse y publicó a los siete vientos sus intenciones de continuar con Amiga una vez posean la tecnología y sus derechos completamente, pero la situación se complicó en Agosto debido a que una de las entidades financieras que acreditan a VIScorp requirió más documentos antes de cerrar la compra.
Ahora, la situación no ha cambiado excesivamente, a diferencia de que se han silenciado y no han vuelto a prometer nada más hasta que no se cierre la compra. Parece ser que VIScorp está intentando hacer un mejor negocio, es decir, comprar Amiga por un precio más barato. Al principio, antes de la caída de ESCOM se habló de 40 millones de dólares, ahora, con Amiga Technologies en estado de liquidación, se habla de tan sólo 20 millones de dólares. Esto evidentemente beneficia a VIScorp, aunque como podemos observar, está provocando un retraso en la compra que desde luego perjudica en todos los aspectos al mundo Amiga.
Mientras tanto, Eagle Computer, la empresa alemana que tiene los Eagle 4000T basados en placas base de los A4000T también está interesada en la compra de Amiga. Si están negociando las tres partes (VIScorp/Eagle/ESCOM) es un tema que todavía se desconoce, aunque no sería del todo ilógico.
En Amiga.InFo hemos tomado el pulso a la situación y realmente está acelerado, tanto que probablemente mientras lee estas líneas ya se haya solucionado la compra por una parte u otra. Mientras tanto, la paciencia de los usuarios de Amiga se hace de nuevo patente como su mejor virtud.■

phase 5: PowerUP continúa avanzando...

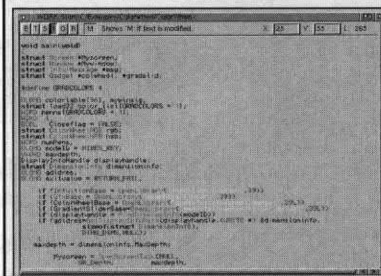
phase 5, la empresa alemana que fabrica las aceleradoras para Amiga más vendidas en el mercado, prosigue con sus planes en el proyecto PowerUP. En este proyecto se prevee el lanzamiento para principios de 1997 las primeras aceleradoras que incorporen un PPC603e junto a un M68040 ó M68060. Los dos procesadores podrán ejecutar tareas en paralelo y compartir la memoria y los accesos al sistema bajo demanda, comunicándose vía interrupciones, mensajes entre tareas y signals.
Gracias a que se mantiene un M680x0 dentro del sistema, el código actual de las aplicaciones de Amiga serán 100% compatibles con la tarjeta POWERUP, aunque esto permitirá una transición paulatina de las aplicaciones en M680x0 a código nativo de PowerPC. En otras palabras, es un puente entre la tecnología CISC del Motorola 68000 a la tecnología RISC del PowerPC, sin un cambio radical que podría perjudicar a los usuarios actuales de Amiga.
Por otro lado, y sin apartarse del tema de desarrollo, se espera la inminente aparición de la nueva versión de la tarjeta gráfica Cybervision. Esta tarjeta incorpora el chip Virge 3D utilizado ampliamente en tarjetas de otras plataformas y que permite generar por hardware gráficos 3D a alta velocidad (relleno de polígonos, mapeo directo de texturas, etc). Junto a esta tarjeta aparecerán los módulos opcionales de MPEG y un switcher para cambiar automáticamente la salida de vídeo del AMIGA.
Asociado a la aparición de esta tarjeta está el estándar gráfico CyberGraphX, del cual se está desarrollando ya la versión 3.0 con un interfaz al estilo OPENGL 3D (muy posiblemente será compatible con él) y funciones multimedia, como descompresión MPEG.
Todos estos desarrollos dan a phase 5 el liderazgo en cuanto a desarrollo de nuevas tecnologías para Amiga se refiere, con una ventaja sustancial sobre cualquier otro competidor. Quizás sea por este motivo que los usuarios de Amiga tienen más confianza en los proyectos de phase 5 y su anunciado ordenador RISC compatible Amiga que en los planteados por VIScorp o PIOS.
En la feria de Colonia, que se celebrará a mediados de este próximo Noviembre, se presentarán varios productos nuevos, y muy probablemente, mientras leen estas líneas, phase 5 de más información acerca de sus proyectos. Es cuestión de meses que ya comencemos a hablar de PowerPC, aplicaciones de PowerPC para Amiga, código nativo PPC, librería 3D, descompresión MPEG a toda pantalla en 24 bits, etc. Realidad o sueño que dependen exclusivamente de phase 5.■

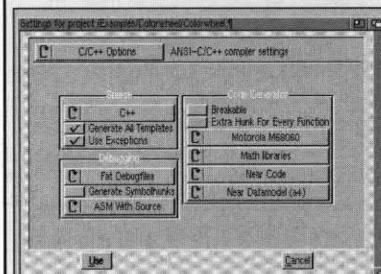
proDAD: Nuevo Sistema operativo en desarrollo para el PowerPC

El dominio alemán parece estar presente en el futuro del Amiga. En este caso, ProDAD (Pro Digital Animation Development), la empresa creadora de las magníficas aplicaciones de vídeo y animación Adorage, Monument Titler, Clarissa, etc. está desarrollando un nuevo sistema operativo llamado p-OS, completamente en C y muy portable. Podría correr en otras máquinas que incorporen el PowerPC como Macintosh o BeBox. Está preparado para manejar de 2 a 4 procesadores y en el futuro hasta 16. Haage&Partner también están colaborando con su Storm C y en algunos conceptos de diseño del GUI.
Si se establece una alianza entre ProDAD y Phase 5 es posible que esta última comercialice su ordenador PPC con p-OS.■

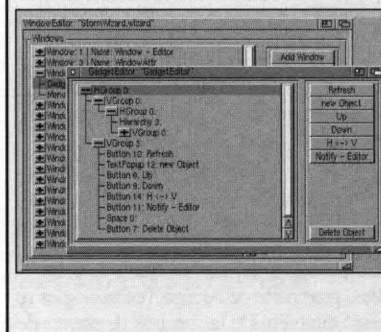


Haage&Partner: Nuevo compilador Storm C y Storm C para PowerPC





De nuevo es otra empresa alemana, Haage&Partner, la que nos sorprende apostando por el futuro del Amiga como plataforma con su propio mercado dentro de los gigantes. Esta pequeña compañía, creadora también del magnífico ArtEffect (comparado incluso con Photoshop), está comercializando ya su compilador de C++ llamado Storm C y una versión para principiantes llamada Starter Storm C. Este compilador está completamente actualizado a la última versión del Amiga OS y ofrece un entorno de desarrollo ideal para los programadores avanzados y principiantes. Otra de las aplicaciones que distribuyen es la Storm Wizard, un programa que permite diseñar intuitivamente los GUI para nuestras aplicaciones. Por otro lado, y junto a ProDAD y phase 5, esta empresa está creando el Storm C versión para Power PC. ■



¿Qué ocurre con Amiga Technologies?

Mientras la atención está puesta en los movimientos de VIScorp, Eagle o Phase 5, la propia AT ha pasado a segundo plano, desde donde siguen suministrando Amigas cada día. Su plantilla se ha reducido (casi eliminado por completo) al mínimo para mantener el negocio de venta y distribución de los A1200, A4000T y monitores. Actualmente, al no quedar personal para actualizar sus páginas Web, el servidor www.amiga.de ha sido cerrado y nos quedamos sin él por el momento. El servidor de Amiga cierra, y el de VIScorp hace más de un mes que no se actualiza...si a eso le llaman apoyo al usuario de Amiga nosotros somos marcianos...no obstante, la esperanza nunca se pierde.



Entrevista a Dave Haynie

Los planes de PIOS Computer

PIOS, una nueva empresa de origen alemán, se ha lanzado a la comercialización de plataformas que incorporen el PowerPC como procesador. Primero fueron los compatibles POWERMAC de UMAX, ahora están con el BEBOX, pero...¿Y con el AMIGA? El mismísimo Dave Haynie (ex-ingeniero de Commodore) nos cuenta la historia y los planes de futuro de PIOS.



Dave Haynie, un ex-ingeniero que trabajó durante once años para Commodore. Un gurú del hardware capaz de crear genialidades. Después de la caída de Commodore estuvo en Scala y ahora, en PIOS. Son muchos los seguidores de este singular personaje del mundo Amiga, que viste con vaqueros, lleva largas melenas y toca la guitarra eléctrica, además de ser videoaficionado y producir la película "The DeathBed Vigil". Este vídeo es una pieza de coleccionista para los incondicionales de AMIGA, ya que en él se muestra en directo el ambiente que había en los laboratorios de Commodore durante su caída económica. Realmente es impresionante ver la situación y tensión de los ingenieros en aquellos meses catastróficos de C=...



AB- Hola, y gracias por darnos un poco de su preciado tiempo.

Siempre he encontrado que un poco más de acercamiento al usuario final del que Ud. típicamente da sobre "otras" plataformas es sumamente útil. Esto era algo que Fred Bowen, yo, y otros pocos hicimos tiempo atrás con el Commodore 128, y siempre hemos tratado de mantener a lo largo de la vida del Amiga en Commodore. Es duro a veces, cuando hay dos o tres trabajos completos para terminar en un día, pero siempre lo he intentado.

AB-Por favor, preséntese usted mismo y las tareas que realiza en su compañía.

Soy Dave Haynie. He trabajado en Commodore 11,5 años, primero sobre algunos de los sistemas de 8 bits de Commodore como el C128, después en el Amiga. Estuve con el A500 aproximadamente un mes, entonces asumí la dirección del A2000. He trabajado sobre ambos modelos del A2500 (las tarjetas aceleradoras), diseñé el bus Zorro III y partes del A3000. Creé el primer AA y los prototipos del AAA, etc. y así sucesivamente.

Desde Commodore, he trabajado en Scala, que de alguna manera es la "ex-Commodore Este", dado que el 80% de la oficina de Ingeníera es ex-Commodore, con algún que otro ingeniero independiente de GVP. (Por otro lado, la compañía 3DO es "Ex-Commodore Oeste"). He hecho algunos proyectos de consultas diversas también de hardware, la mayoría malogrados (tonto de mí, tratando de hacer dinero en el negocio de Amiga mientras desaparece).

A últimos de Noviembre, Amiga Technologies me contrató como consultor del proyecto PowerAmiga. Escribí una propuesta, les gustó, y comenzamos tratando de hacer algo. A medida que transcurrió el tiempo, estaba claro que ESCOM no tenía los bolsillos tan profundos como esperábamos, y el proyecto se vino abajo antes de que realmente comenzara. Después de unos días, gran parte de Amiga Technologies se cerró también. De las cenizas de esto es de donde proviene PIOS.

Nuestra misión: Llegar a tener éxito como vendedores de equipos basados en PowerPc, y hacer todo lo que podamos para llevar a cabo las prometedoras ideas que desarrollamos en el PowerAmiga.

AB-¿Qué está desarrollando exactamente usted y su compañía?

Nuestra meta es desarrollar máquinas PowerPC con el estilo de Amiga. A estas alturas, tiene poco sentido en re-inventar PowerPC desde la gama alta. La mayoría de estas máquinas están basadas en buenas, sólidas ideas, algunas del mercado de PC clónico, y como ocurre con este mercado, es sumamente difícil mejorar lo que se ha hecho y ser todavía competitivo. En este nivel, PIOS es un sistema que integra, usando lo que está disponible para llegar a la idea de una gama de PowerPC con máquinas multimedia y fáciles de usar. Sin embargo, desde la declinación del Amiga, la industria en general parece haber olvidado la gama baja. El negocio del PC Clónico sirve al mercado de gama baja con la descarga de "obsoletas" máquinas a precios de descuentos (cualquier cosa más allá de 1000 dólares).

Nosotros sentimos que es posible entregar un sistema PowerPC, basado en las tecnologías actuales, que se vendería a ese precio, recuperando el lugar que el A500 y A1200 han dejado. Y esto no quiere decir que nosotros vamos a construir nada que FÍSICAMENTE tenga la apariencia de A1200, por ejemplo. Pero pienso que nuestro sistema PIOS ONE, en desarrollo actualmente, será el heredero espiritual de esta idea general. Yo he amado siempre la idea del ordenador doméstico, y pienso que deberán ser asequibles a niños, escuelas, y en general, a la gente que no necesariamente tiene US$ 1500-US$ 3000 para gastarse en un sistema.

AB- ¿Cuándo deberíamos ver los primeros resultados?

Nosotros mostraremos un sistema en CeBit, en primavera. Muy posiblemente incluso antes.

AB- ¿Cuánta compatibilidad tiene su máquina con Amiga?

Bien, al ser una máquina PowerPC, no es compatible. Nosotros hemos investigado tecnologías de emulación del Amiga y creemos que una versión comercial es definitivamente una opción. Sin embargo, el nivel definitivo de "compatibilidad con Amiga" puede alcanzarse a través de la migración del AmigaOS al PowerPC. En Amiga Technologies, Andy Finkel planteó un plan para lograrlo, incluyendo un plan para definir un Nivel de Abstracción del Hardware (HAL) para el PowerAmigaOS. Este es el medio por el cual un solo código binario de un SO pueda ejecutarse razonablemente sobre cualquier PowerPC, incluyendo los dos sistemas nuevos, compatibles MAC y Amigas mejorados. Un PowerAmigaOS también debería, por definición, incluir una emulación eficiente del código binario de 68K y su entorno, tal y como el MacOS hace hoy.

AB-¿Y qué puede Ud. decir sobre la "compatibilidad binaria", debemos esperar a ser capaces de correr nuestro software sobre sus nuevas máquinas?

Todavía no. PIOS es primariamente una compañía de hardware, y como tal, no desarrollamos un sistema operativo. Hemos ofrecido nuestra ayuda a VIScorp, o a cualquier propietario nuevo del AmigaOS, para la migración hacia PowerPC, pero este proyecto no ha comenzado ni de lejos. Suponiendo que VIScorp consiga Amiga Technologies (todavía están en ello), esta situación podría cambiar. Hasta que exista un PowerAmigaOS, habrá algunas opciones para la emulación del Amiga sobre máquinas PIOS, pero son bastante lentas por el momento.

El plan de PIOS para una emulación mejorada está basado sobre el proyecto PowerAmigaOS. Lo vemos como un puente a los nuevos SO, no es el fin en sí mismo. Sería malo para nosotros mismos llamar "Compatible Amiga" si no hay un verdadero AmigaOS nativo en el futuro. Después de todo, hoy puede, por ejemplo, correr UAE (UNIX AMIGA EMULATOR) sobre el MacOS (PIOS distribuye MacOS en los primeros sistemas PPC), pero pocos afirmarán que esto da un

pios

Amiga factible para el trabajo.
Nosotros esperamos ser capaces de correr una variedad de sistemas operativos sobre el mismo equipo, por lo tanto los usuarios tendrán opciones. El MacOS es popular, pero no lo vemos como un reemplazo viable para el AmigaOS.

AB-¿Puede contarnos algunas especificaciones del hardware de su nueva máquina?

Usamos PowerPC, naturalmente. Los primeros sistemas, fabricados por nosotros, están basados en el PPC604 y PPC604e. Esperamos tener algún sistema PPC603EV más tarde, también equipos originales nuestros. El PIOS UNO usará también la familia PPC603, por lo menos ese es el plan - como ocurre con los Amigas, esperamos tener una manera bastante razonable de cambiar la CPU. También el bus PCI como bus principal de expansión en estos sistemas. No es seguro que el PIOS ONE use tecnología PCI, pero con forma de sistema pequeño, las ranuras PCI serán probablemente una opción de expansión. Nuevamente, algunos detalles no se han definido todavía.

AB- ¿Es compatible su máquina con el Mac PPC también?

Los primeros sistemas PIOS lo son. Es todavía incierto si nuestros sistemas de gama baja correrán MacOS aparte, aunque es probable que esté disponible como una mejora, posiblemente por medio de un sistema del tipo ShapeShifter.

AB- ¿Qué tal está el soporte al desarrollador? ¿Podemos escribir software nativo para su nueva máquina en estos momentos?

Como ya dije, actualmente no estamos en el negocio de los sistemas operativos, y miramos el desarrollo sobre el SO principalmente como una estrategia para apoyar nuestro equipo. En la actualidad, ud. desarrolla para el sistema operativo PPC que quiera, y lo ejecuta sobre nuestro equipo. Como nuestro sistema no será un "clónico" de algo estándar, seguramente tendremos más detalles disponibles sobre él a medida que el tiempo transcurra. Especialmente interesantes son las migraciones de los SO.

AB- ¿Hay compilador cruzado para Amiga en estos momentos? ¿Tienen planeado el suyo propio?

No. Y no tenemos planificado actualmente hacer compiladores propios.

AB- ¿Dónde están los conceptos del "Copper" y "Plannar" en su nueva arquitectura?

Los sistemas actuales usan gráficos estándares SVGA, que soportan gráficos de 1 a 4 bits de profundidad. Aunque para la mayoría no existen grandes razones para utilizar gráficos basados en planos. Hasta las tarjetas gráficas de los Amigas usan modos "chunky" para su gráficos.

AB- ¿Tendrá su máquina un puerto MIDI instalado de fábrica?

No todos ellos, aunque las primeras máquinas tienen el puerto serie de alta velocidad del MAC, que permite conectar una variedad amplia de interfaces MIDI. Algunos de nuestros sistemas es muy probable que tengan un MIDI incorporado, tenemos interés musical en PIOS.

AB- ¿Cuál es su destino en el mercado? ¿Y su usuario ideal?

Nosotros buscamos el mercado general, pero pienso que el énfasis estará sobre los sistemas multimedia, para el uso especializado en la gama alta, para consumidores en la gama baja. En otras palabras, los campos fuertes tradicionalmente del Amiga-- comprendemos estos mercados.

AB- ¿Es fácilmente expandible/actualizable su máquina?

Las máquinas nuestras tienen ranuras PCI normales, como es de esperar para cualquier sistema en estos días. El PIOS ONE tendrá alguna forma de expansión, todavía está siendo discutida. Será por lo menos tan extendible como el A1200, esperamos que más todavía.

AB-¿Tendrá su máquina soporte para Internet/Intranet/Redes?

Sí, hemos planificado soporte para Internet eventualmente a través de la línea, incluyendo el software de red, Java, etc.

AB- ¿Que nos puede comentar más acerca del SO de su máquina?

Actualmente MacOS, porque está aquí. Estamos investigando alternativas, y todavía esperamos que aparezca un PowerAmigaOS en el mercado lo antes posible.

AB- ¿Cuánto costará su máquina?

Los sistemas actuales son de gama alta, entre US$ 3000-US$ 5000, dependiendo de lo que lleven instalado. Al final, tendremos sistemas completos aproximadamente por US$ 1000.

AB- ¿Podremos tener un placa con multi-procesadores en su máquina?

Ahora mismo, no tenemos ningún procesador sobre la placa principal. Posiblemente lo tendremos, pero somos fans del concepto del Amiga de tener un módulo para la CPU, concepto que por otra parte yo ayudé a implementar en el A2000. Los diseños que vendrán soportarán definitivamente los módulos multiprocesador; asumiendo que los OS estén capacitados correctamente, esta es una gran idea.

AB- ¿Hay algún coprocesador?

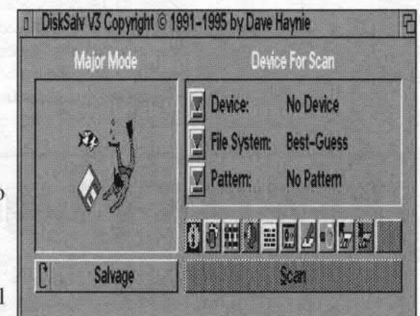
Todos los sistemas tendrán, por supuesto, blitters de algún tipo. Estamos buscando varios tipos de procesadores alternativos, pero es cierto que, en la mayoría de los casos, una segunda CPU ofrece más que un coprocesador altamente especializado. El soporte para multiproceso es prioritario en la lista. Creemos que esto es posible hasta en el AmigaOS, por lo menos cuando éste haya sido traspasado al PowerPC.

AB- ¿Hay alguna cosa que desee decir a los lectores de Amiga Blast?

Estamos intentando mantener el Amiga, y el ideal que representa, vivos. Esto no ha sido fácil, especialmente para una compañía como PIOS, que comenzó el pasado mes de Mayo con inversión de dinero. Nosotros no tenemos otra elección que distribuir sistemas ahora, o salir del negocio, y desafortunadamente, el MacOS es la única posibilidad. Algunos usuarios de Amiga nos han acusado de "vendidos", o "promotores del enemigo", pero simplemente esto no es cierto. Antes que nada, el MacOS no es el enemigo (Ud. sabe quién es), y segundo, nosotros simplemente hacemos lo que podamos para permanecer en en el negocio, y esperanzadamente, crecer. Nosotros tendremos otros SO, incluyendo el AmigaOS si es posible, cuando esté en nuestro poder el poder hacerlo.■



El Amiga 3000 debe parte de su pasado éxito a Haynie, ya que implementó en él los buses de tipo Zorro III, mucho más veloces y avanzados que los Zorro II del A2000. Pero también diseñó aceleradoras, parte de los chips AGA y lo que se quedó en el tintero...los famosos chips AAA, la continuación del AGA y que según Haynie, hubiera sido una revolución en 1992...pero coincidió con la caida de Commodore y ¡adiós al AAA y A3000+!



Para más información consultar su página WEB en: www.intercom.it/~fsoft/ablast.html

Agradecemos a Fabio Rotondo, editor de Amiga Blast, su amabilidad.

Adiós a Utilities Unlimited...Hola a Persistance Software

La empresa Utilities Unlimited, popular por su tarjeta Emplant, se ha disuelto para pasar a formar una nueva empresa al cargo también de Jim Drew. Esta nueva empresa mantendrá el soporte para los usuarios de la Emplant así como desarrollará nuevos productos relacionados con emuladores de MAC y PC. Un ejemplo de ello es el PCx, en fase de desarrollo.

PCx - Emulación de PC por Soft

PCx tiene una emulación nueva de 80x86 (Conjunto de instrucciones del Pentium y 686, incluyendo instrucciones indocumentadas de P5).

El software no está todavía completo y se darán más noticias cuando esté cerca de finalizarse. Lo que sigue puede dar al usuario una idea del producto.

Una versión en disco estará disponible cuando se finalice, para que todo el mundo pueda probarlo.

La velocidad es tres veces más rápida que la emulación de la Emplant 586 en modo protegido. Es cerca del 50% más rápido en modo DOS. Este incremento de velocidad es sin aplicar la transcripción de CPU, la cual ha sido finalmente corregida. Las características principales que están planeadas para PCx son las siguientes:

-Ejecutable en cualquier Amiga con un procesador 68020 o posterior.
-La emulación es sólo soft, no se requiere hard como en la Emplant.
-Conjunto de instrucciones del procesador Intel Pentium.
-Emulación en mono de la sound blaster.
-Soporte MDA/CGA/EGA/VGA.
-Transcripción de CPU
-Soporte para tarjetas gráficas.
-Capacidad de montar particiones de AMiga en la emulación de PC.
-Soporte para CDROM.
-Para los usuarios actuales de la Emplant con el módulo e586DX existe una oferta para conseguirlo por la mitad de precio si envían su disco original.

El precio aproximado será de 12.000 ptas.■

PageStream3

Nueva Versión 3.1 y 3.2 del PageStream

SoftLogik PUBLISHING CORPORATION

SoftLogik ha anunciado que la Pre-Release versión especial de PageStream 3.1 para AmigaOS está ahora disponible. De esta forma los propietarios del PageStream 3.0 podrán echar una primera mirada a los muchos cambios y aspectos nuevos de la 3.1. Esta versión 3.1 está disponible de forma libre en Aminet como un parche para la versión 3.0. La versión final del 3.1 está programada para Septiembre 1996. Estará disponible sin coste alguno para todos los usuarios registrados propietarios de la 3.0. Algunos usuarios de Amiga han especulado sobre si SoftLogik seguiría con Amiga después de comercializar el 3.1, pero han anunciado que continuarán apoyando a los ordenadores Amiga. Por ese motivo, también distribuyen la versión del PageStream 3.2 simultáneamente, para mostrar un ejemplo de que su compromiso continúa con los clientes de Amiga. El Sr. Deron Kazmaier de Softlogik dijo: "Quisiera agradecer a nuestros clientes el haber estado con nosotros los últimos dos años. La manera única para continuar con su apoyo es publicar regularmente mejoras de nuestros productos. Gracias a que hemos escuchado sus peticiones hemos podido añadir algunos de los aspectos más populares del PGS". Los propietarios de la 3.0 pueden actualizarse a la 3.1 gratis o bien por un coste mínimo conseguir la 3.2. Las nuevas características de la 3.2 incluyen una mejora de la barra de herramientas, la cual puede ser escondida y es totalmente configurable. Las indentaciones y tabulaciones son ahora totalmente ajustables, los objetos dejados en el clipboard son accesibles desde cualquier página y soporta formas gráficas irregulares. Para más detalles consultar vía internet: http://www.softlogik.com o email:sales@softlogik.com■

NEWTEK y Lightwave5.0

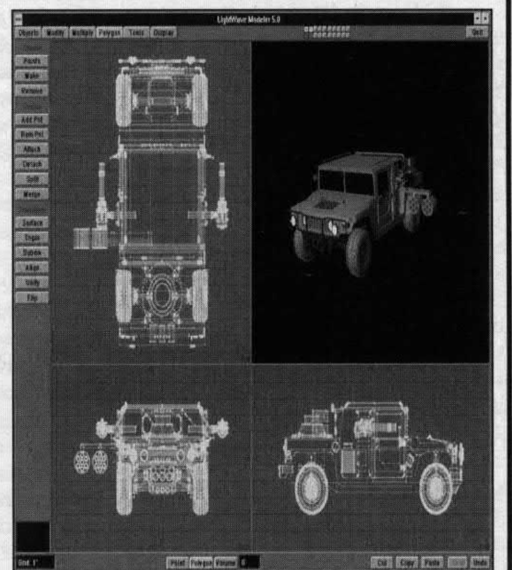
Lightwave 3D 5.0 está disponible según Newtek desde el mes de Septiembre. Durante el certamen SIGRAPH 96 se habló sobre el LW para Amiga y los planes de futuro para él desde NewTek:

- ¿Por qué LW 3D 4.0 es mucho más lento que LW 3.5?

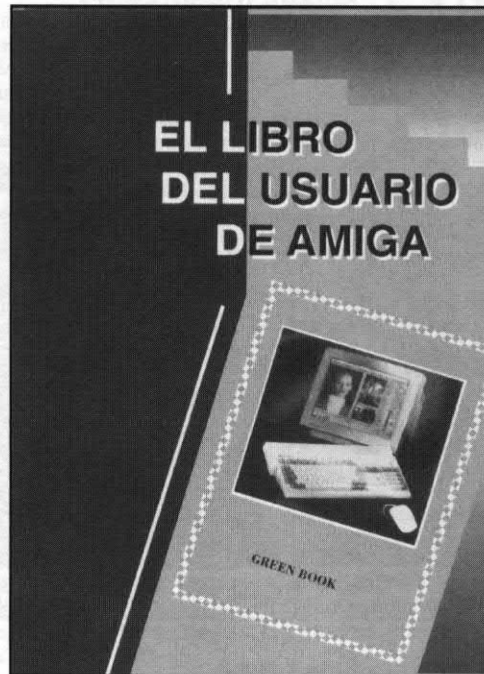
Desafortunadamente mucha de la tecnología de desarrollo y el software disponible para el Amiga no está actualizado como en el caso de otras plataformas. Por ejemplo, las herramientas de desarrollo para el Amiga no se han actualizado desde hace mucho tiempo. Esto ha ocasionado varias dificultades en nuestro soporte para esta plataforma.

- ¿Cuál es la situación actual del Amiga y cómo afecta a su mercado? Amiga Technologies está en proceso de ser adquirido por VIScorp. La recientemente anunciada bancarrota de ESCOM ha retrasado esta compra, pero VIScorp se ha comprometido en finalizar esta compra lo más pronto posible. A pesar del desorden que hay en este mercado, nuestros productos para los usuarios de Amiga se han seguido vendiendo bien.

Estos comentarios dan a conocer el apoyo de NewTek al Amiga, aunque deja bien claro que las herramientas que tienen para desarrollar en Amiga están desfasadas en comparación con la evolución en otras plataformas. Un caso bien claro es el estándar OPENGL (ver imagen), implementado en el LW5.0 pero para la versión Amiga no, ya que no dispone de él. Afortunadamente, Phase 5 está en ello y muy probablemente gracias a esto pronto tengamos OPENGL para Amiga abriendo las puertas a nuevas aplicaciones más potentes y flexibles.■



JESÚS DE LA TORRE: AMIGA, LIBROS Y REALIDAD VIRTUAL



Jesús de la Torre es aquel amiguro soñador, capaz de convertir la fantasía en realidad. Quizás el secreto radica en seguir la cita de Samuel T. Coleridge, que encontramos en el principio de su libro para el Amiga: "Como alguien que, en un solitario camino, avanza con miedo y terror. Y habiéndose vuelto una vez, continúa, sin volver la cabeza ya más..."

En muchas ocasiones he tenido que sorprenderme de las aplicaciones que el Amiga tiene en el mundo científico, laboral y artístico. No es un ordenador extendido, pero sí utilizado por multitud de usuarios profesionales que pertenecen a colectivos tan dispares entre sí como puedan ser cirujanos, mecánicos, agricultores, matemáticos, biólogos o inventores. Doy fe de ello por las encuestas recibidas de nuestra propia revista, a partir de las cuales puede uno hacerse una idea de la flexibilidad que el Amiga ofrece para lograr aplicarse en cualquier campo.

Este mes nos entrevistamos con una persona relacionada con Amiga desde que apareció en España, es lo que se podía calificar como inventor. Pero... ¿"inventor de qué"?.

Pues Jesús de la Torre, que así se llama nuestro invitado, se dedica a desarrollar proyectos en el campo de la realidad virtual. Por supuesto, con Amiga. Pero además, es el autor del primer libro en castellano para Amiga, "El libro del usuario de Amiga".

-FMartin: Tú mismo te puedes presentar a nuestros lectores...

-Jesús: Mi nombre es Jesús de la Torre, y estoy en este mundo de la informática desde sus inicios en España, hace algunos años ya, y normalmente siempre de la mano de los equipos Commodore... Actualmente diseño aplicaciones especiales, escribo para algunas conocidas editoriales e "invento", aunque prefiero el término diseño de nuevos sistemas de Realidad Virtual; a lo largo de la historia todos los inventores han sido personajes extraños...

-FMartin: ¿De dónde viene tu afición por la realidad virtual?

-Jesús: En otros tiempos realizaba video-juegos comerciales, incluso tuve algunos contactos con Dinamic y otras empresas del ramo, pero no era el tipo de especialización que deseaba para el futuro, conocí la Realidad Virtual allá por el año 1.990 y me cautivó la cantidad de posibilidades que poseía, era como el siguiente eslabón en el desarrollo de software y hardware dedicado al ocio, siempre regido por las reglas de la creatividad de cada programador o diseñador. Además era un campo tremendamente nuevo, esto quiere decir que siempre es posible investigar, innovar y estar al día.

-FMartin: Estando rodeado de otras muchas posibilidades para llevar a cabo tus proyectos... ¿Por qué Amiga?.

-Jesús: Es cierto que he trabajado con estaciones Silicon, Sun, incluso he tenido la oportunidad de hacer algo con Silicon Onyx, pero siempre existe la misma barrera, es necesario contar con un equipo económicamente inaccesible, además siempre me ha llamado la atención la facilidad para "abrir" un Amiga y soldar un poco aquí, otro poco allí y tener un ordenador capaz de cualquier cosa; basta darse una vuelta por cualquier party del mundo y comprobar lo que digo. Personalmente considero Amiga como una estación de trabajo básica, además siempre puedo exportar su trabajo a estaciones, no me limita para nada su liviana falta de compatibilidad.

-FMartin: ¿Cuál es tu principal proyecto ahora mismo? ¿Has tenido otros proyectos?

-Jesús: Mi principal proyecto actualmente es tranquilizarme, no he parado en estos últimos 2 años, espero poder tomarme unas vacaciones ahora que todo funciona, quiero tener un descanso de al menos una semana (risas), pero espero volver a SIMO TCI en noviembre con algún nuevo proyecto, probablemente dedicado al ocio... Durante este tiempo he tenido cientos de proyectos, sin embargo siempre es un impedimento poseer una sola mente, sólo dos manos y días con sus 24 horas, tan cortos...

-FMartin: ¿Cómo funciona tu máquina? ¿Qué papel desempeña el Amiga? ¿Qué características tiene?.

-Jesús: VirtuaRunner, que así se llama, es una máquina de simulación cuya parte principal es un engine de realidad virtual conectado a un casco visor (I-glasses) y que absorbe ciertos movimientos de la vida real mediante medios mecánicos. De esta manera una persona que utilice VirtuaRunner puede correr, saltar, agacharse, girar, etc... y no notar la diferencia entre los movimientos reales y los realizados por VirtuaRunner. Se han tenido en cuenta algunas normas básicas de seguridad y ha sido explotada en algunas discotecas de verano a modo de prueba. Su uso puede ser recreativo o en instalaciones deportivas como simulador de deportes atléticos principalmente.

Todo el funcionamiento es controlado por un Amiga 1200 que actúa como microcontrolador y a la vez supervisa el funcionamiento del sistema gráfico.

-FMartin: Siendo ahora mismo un prototipo finalizado, ¿cuál es el siguiente paso para dar a conocer tu máquina? ¿A qué mercado está destinada?

-Jesús: Actualmente VirtuaRunner funciona a la perfección después de varias horas de pruebas en las peores condiciones, como por ejemplo discotecas de afluencia masiva donde han pasado unas 200 personas por fin de semana y a temperaturas extremas, ha sufrido daños que nos han permitido conocer sus puntos débiles y lo más importante: hemos podido acercar la verdadera Realidad Virtual a usuarios poco potenciales pero que siempre han tenido una idea equivocada de la técnica, contribuida sin duda por películas famosas y publicaciones sin escrúpulos que escribían sin mucho conocimiento de lo que significa Realidad Virtual. VirtuaRunner es un producto comercial muy codiciado, de hecho, he recibido algunas ofertas para la venta de la patente y de su explotación, actualmente una importante empresa está realizando las gestiones propias de un Product Manager (estudios de mercado, contactos comerciales, etc...) y en breve podré estudiar todas las ofertas, además debo esperar que todas las ofertas me sean formuladas formalmente, deseo tener a mi alcance todos los elementos de juicio posibles antes de determinar el futuro de VirtuaRunner. En cualquier caso, no puedo hacerme cargo de su explotación puesto que demanda cierta infraestructura que no poseo...

La situación actual

-FMartin: ¿Qué opinión te merece la situación actual de Amiga?, ¿crees que puede perjudicarte en tus proyectos?

-Jesús: Desde hace algún tiempo, y como

Pronto podrán ver en acción la maquina de realidad virtual VirtuaRunner, creada por Jesús de la Torre. Su corazón: un Amiga 1200.

El libro de Jesús de la Torre es el primer libro sobre Amiga escrito en castellano y, prácticamente, el último legado de Commodore España.

Es muy evidente que la tecnología Amiga puede tener un gran futuro. ¿Quizás demasiado evidente?

no puede ser de otra forma, los rumores llegan a España para inquietar a todas las personas que de alguna manera se encuentran "pendientes" del tema Amiga. Se han precipitado muchas noticias, se han disparado los rumores y conocido algunas noticias inquietantes, la gente empieza a impacientarse y eso es malo, no obstante, alguien de mi familia decía "deja que hablen de uno... aunque sea mal...", esto quiere decir que si se sigue hablando es porque todavía tenemos posibilidades de salvación. Pienso que sería del género idiota dejar que toda la tecnología de Amiga se perdiera, apuesto a que en algún lugar del mundo habrá algún directivo capaz de darse cuenta de esto. Como decía en mi "improvisada" conferencia en la party de San Fernando, mientras los usuarios continúen con la misma postura, Amiga no va a desaparecer.

Efectivamente, esta situación de incertidumbre hace que una persona que invierte alguna cantidad de dinero intente no equivocarse en su elección, mi postura en este sentido ha sido siempre expectante. Soy consciente de la potencia de Amiga, pero en algunos casos me he visto obligado a escoger entre Amiga y otras plataformas, siempre en pos de la objetividad, espero que todo esto cambie y se coloque a Amiga entre las plataformas profesionales, que sea seleccionada en aquellos proyectos donde realmente tiene mucho que decir.

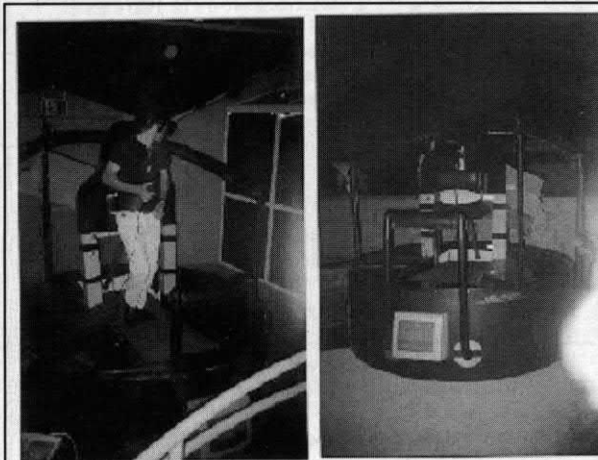
"El Libro del usuario del Amiga" sólo pretende ser el primer eslabón en el conocimiento de esta maravillosa máquina.

El libro del usuario del Amiga

-FMartin: Cambiando un poco de tema, el libro en español que has publicado está teniendo mucha aceptación entre los usuarios de Amiga en este país, ¿a qué crees que se debe esta aceptación?

-Jesús: Yo mismo he buscado la razón, y he llegado a la conclusión de que el libro ha sido escrito por una persona que, como el 100% de los usuarios de Commodore y sus máquinas, ha vivido la carencia total de información. Creo que conocía todos los puntos negativos del aprendizaje de estos temas, y sabía que las explicaciones siempre tenían una falta total de práctica. Por otro lado los usuarios llevaban una eternidad buscando un libro de texto que les aclarara lo más básico, solamente eso, lo más básico para poder investigar. Los usuarios saben ver que el libro ha sido escrito por una persona como ellos, con su misma información y en ningún caso con más conocimientos, me consta que en España hay usuarios con más conocimientos que el autor del libro.

La máquina recreativa VirtuaRunner ya ha sido probada en un marco real. El éxito fue rotundo.



-FMartin: Es una pregunta obligada... ¿Cuáles fueron tus fuentes de información técnica sobre la tecnología Amiga?

-Jesús: Este es un tema que en su día nadie creyó: el 80% de la información fue suministrada por Commodore, ¡sí, sí!, es cierto: por la propia Commodore. Pude disfrutar de conferencias entre desarrolladores, todas ellas debidamente encuadernadas y clasificadas, especificaciones técnicas de primerísima mano, detalles del diseño de algunos equipos, etc... También utilicé el conjunto de libros que todos conocemos y que se encuentran editados en otros idiomas. Y Pixel-Media me suministró todo el software multimedia que necesité.

-FMartin: ¿Commodore España? ¿Qué hizo Commodore por tí?

-Jesús: Como dije anteriormente, mi trato con Commodore España antes de la realización del libro era el mismo que con cualquier usuario, sin embargo, concerté una cita con ellos y les presenté mis primeros 4 capítulos. Allí delegaron todo el trabajo en Miguel Angel Hernández que mostró un gran interés en mi trabajo y me enviaba toda la información o bien la intercambiábamos en mis visitas a Commodore. Tanto fue el interés de éste en mi trabajo que al poco tiempo comprobé que era uno de los principales artífices de mi libro, a la vez no entendía como algunas publicaciones hablaban de que Commodore no era responsable con sus máquinas en España, estas publicaciones desaparecidas ya, nunca se hicieron eco de mis aclaraciones por carta... Al cabo del tiempo Commodore España desapareció, mi libro estaba casi acabado y seguía intercambiando todo tipo de trabajo con M.Angel Hernández, lo que me hizo ver que el interés de una sola persona no podía levantar el lastre que soportaba una multinacional del calibre de Commodore. Desde entonces siempre he deseado que entre los nuevos compradores de Amiga, sean quienes sean, se encuentre "algún" Miguel Angel Hernández que ponga todas las cosas en su lugar...

¿Más libros?

-FMartin: ¿Tienes pensado algún otro libro para Amiga? Si es así, ¿de qué depende su publicación?

-Jesús: Por supuesto, voy a seguir escribiendo para Amiga, y más pronto de lo que los usuarios piensan, eso sí, todo depende de una razón de mucho peso: La inversión de editar "El libro del usuario de Amiga" ha sido soportada por mi persona, esto quiere decir que si el libro se fotocopia en exceso, por ejemplo, no podré pagar todo el despliegue de medios realizado, esto supondría un grave problema para mi economía que haría que dejara de escribir sobre temas que ni siquiera son capaces de pagar la inversión inicial, supongo que igual que yo piensan los programadores españoles de video-juegos, y otras personas que dependen de la buena voluntad de los usuarios. Siempre dije que no deseaba "hacerme rico" con este libro, cosa harto probable en los tiempos que corren, pero deseaba al menos poder demostrar que los usuarios de Amiga son capaces de generar ganancia para las compañías, incentivo éste muy apropiado para ayudar al sostenimiento del mundo Amiga.

-FMartin: El libro trata sobre todo de aspectos técnicos del Amiga y has dedicado varios capítulos a otros temas como modelos de Amiga existentes y diferencias entre ellos. Sinceramente...¿Qué mejoras incluirías en una segunda edición?

-Jesús: Ya ha habido algunos usuarios que se han puesto en contacto conmigo para aconsejarme añadir algunos aspectos interesantes: Programación de los Chips específicos, más rutinas de las que se utilizan en las demos, más hardware, más.... como véis existen cientos de temas sobre los que escribir, pero me reservo el principal, apuesto a que soy capaz de escribir otras 600 páginas sobre el PowerAmiga... (risas).

-FMartin: Según tu opinión... qué ventajas y desventajas tiene el Amiga frente a otras plataformas como puedan ser el PC o el MAC.

-Jesús: Me divierto mucho observando a usuarios de otras plataformas rivalizando con Amiga, es curioso, alguien se ha preguntado cómo una tecnología como la de Amiga que se encuentra prácticamente aletargada desde hace unos años todavía puede como mínimo igualar las "hazañas" de un ordenador que se encuentra en contínua investigación y avances... Es de rigor reconocer que la potencia de un PC ha avanzado a pasos agigantados, sin embargo, la preocupación principal de un usuario de estas plataformas es sin duda el continuo desfase de sus periféricos o características técnicas, eso denota cierta falta de congruencia a la hora de diseñar una máquina. En cualquier caso una estación de trabajo Silicon nunca ha visto amenazada su supremacía frente a un PC o MAC, ¿por qué no ponemos cada cosa en su lugar?, Amiga es la mejor máquina para sonido y gráficos, y actualmente está conviviendo con grandes estaciones de trabajo en las principales productoras de cine, esto significa algo... No digo que Amiga se trate de una estación de trabajo tal y como se conocen hoy en día, sin embargo podría considerársele de esta manera, su diseño está más cerca de esto que de otra cosa...

-FMartin: Aparte de utilizar el Amiga para escribir libros e inventar máquinas de realidad virtual... ¿Para qué otras cosas lo utilizas?

-Jesús: Lamentablemente mi tiempo anda escaso, actualmente ando centrado más en el terreno profesional que en cualquier otro, espero poder utilizar el Amiga algún día para sonido, me encanta la música realizada desde un ordenador.

-FMartin: Finalmente...si quieres dirigir unas palabras a nuestros queridos lectores.

-Jesús: Me gustaría que en el momento de la publicación de esta entrevista todo el asunto Amiga haya encontrado un final feliz, de no ser así no me preocuparé, sé que los usuarios españoles lo tienen muy claro, estamos consiguiendo grandes cosas despacio: ya tenemos un libro en español, una magnífica revista que cada día es más profesional, programadores de video-juegos, distribuidores muy comprometidos con el tema Amiga y una posible solución a todos nuestros problemas: ¡los nuevos compradores de Amiga !.

Me gustaría agradecer desde aquí su colaboración a todas las personas que han creído en mí: a Miguel Angel Hernández, PixelMedia, Amiga.info y mis incondicionales de VirtuaRunner, gracias por estar siempre de mi lado... a todos aquéllos que se quedaron por el camino: lamento no haber podido demostrar antes que no era un soñador. ■

POR FRANCISCO MARTÍN

LAS TRIBUS y SUS 'MITOS' (Segunda Parte)

El Amiga siempre ha sido objeto de críticas, algunas positivas y algunas negativas e injustas. Falsos mitos contra los que tiene que luchar.

1. El Amiga es un ordenador para jugar

Cierto. Como también lo puedan ser un PC o un MAC. Este mito viene dado por el gran número de juegos que aparecían para Amiga tiempo atrás, juegos que ni de lejos estaban al alcance del PC, y no digamos del MAC. Hace tan sólo unos años, el PC no destacaba precisamente por sus juegos mientras que el Amiga sí, ahora, esta situación se ha invertido. Desde que el CDROM se ha impuesto como un estándar, los juegos de PC han multiplicado su cantidad por tres o más. De todas formas, gran cantidad de esos juegos podrían calificarse como poco innovadores y, sobre todo, de muy baja calidad.

De todos es conocido que muchos de los grandes nombres en la historia de los juegos fueron pensados inicialmente para Amiga y, después, fueron traspasados a otras plataformas. Aunque podríamos demostrar que existen muchas aplicaciones serias del Amiga con tan sólo nombrarlas, diremos también que este mito no fue creado e impulsado inicialmente por los usuarios de PC/MAC, si no por la propia Commodore. El Amiga 500 fue un crack en ventas y se comercializó prácticamente como una máquina de juegos, y no como un ordenador con posibilidades para todo tipo de aplicaciones. Commodore dejó que, por extensión y creo que sin ninguna previsión, se aplicara la misma estrategia de publicidad para el resto de modelos de Amiga, incluso los de gama alta.

Como resultado de todo esto, el mito se ha mantenido hasta estos días, aunque ahora, y después de algunos cambios que ha sufrido nuestro querido Amiga en su paternidad (Commodore, Escom, Viscorp), parece que el mito se ha desvanecido, sobre todo porque quedan muy pocas casas importantes de juegos que se interesen por nuestro minoritario mercado. Sin embargo, y paradójicamente, no ocurre lo mismo con el desarrollo de aplicaciones serias, donde todavía nos podemos defender.

Algunos lectores puede que no estén de acuerdo en la siguiente opinión, pero creo que ha sido una realidad que nos ha beneficiado en gran medida. Estos dos años de incertidumbre en nuestro mercado ha provocado una emigración masiva de los usuarios que algunos califican como "consoleros" por su única afición al ordenador debido a los juegos. Estos usuarios, en gran medida, tenían Amiga sólo para jugar, aunque pienso que, sin querer quitarle la importancia que debe tener el entretenimiento, no era del todo positivo, puesto que de esa forma nunca entrarían en el mercado de aplicaciones serias con buen pié.

Ahora, podemos decir que sólo quedan los usuarios leales de Amiga que lo utilizaban para todo, y no sólo para jugar. Estos usarios, quizás más concienciados de la situación, han logrado mantenerse unidos y, además, han mantenido vivo al Amiga.

Estos usuarios saben desde el principio que el Amiga no es una máquina para sólo jugar, y aunque en ese campo es realmente muy bueno, también lo es igual o más en programas 3D, videoedición, música, bases de datos, hojas de cálculo, procesadores de texto, etc, etc.

Cuando algún usuario de PC o MAC les cite este mito despectivamente, no lo duden, pregúntenle para qué usa él su PC o MAC. Seguramente se encontrará en un compromiso al reconocer que ha jugado al DOOM, al Marathon u otro juego. Díganle entonces si es que resulta que por ello el PC sólo sirve para jugar...

2. El Amiga es un ordenador muerto

Los que esgriman este mito es que realmente no conocen la realidad del Amiga. Ciertamente no es posible decir que se encuentra en su mejor momento, pero los cientos de miles de usuarios que todavía lo respaldan, los miles de programas que existen para esta plataforma (en Internet hay ya 30.000 ficheros de Amiga), el apoyo incondicional de algunas empresas de desarrollo de hardware y software y el interés que suscita la tecnología propietaria para algunas empresas como VIScorp, recordemos está dipuesta ha pagar millones de dólares por comprar a Amiga Technolgies, son razones suficientes para demostrar la falsedad de este mito.

De todas formas, he de reconocer que la situación es delicada y que es urgentísimo un relanzamiento y salto a nuevas tecnologías RISC.

Amiga no está muerto, pero debemos ser conscientes de que está pasando por malos momentos y que hay que apoyarlo más que nunca. (Comprar programas originales, no ceder ante la tentación del PC y, como no, comprar Amiga.InFo son algunos pasos para apoyarlo...)

3. El Amiga es muy caro

En este punto no puedo más que ajustarme a los dos únicos modelos que se comercializan actualmente:el A1200 y el A4000T. Tanto uno como otro podrían ser más baratos, pero teniendo en cuenta la grave situación financiera en la que se encuentra el fabricante, bajar el precio por debajo del actual hubiera supuesto no recuperar el dinero invertido en su fabricación y, por lo tanto, no obtener beneficios. El A1200 se salva mínimamente ya que su precio es por lo menos aceptable. Además, las tarjetas aceleradoras que existen para este modelo pueden convertir a esta máquina en un verdadero proyectil.

En cuanto al A4000T, he de reconocer que no he encontrado ninguna razón para poder defender el elevado precio de venta al público. Supera las 370.000 ptas. Recordemos que es una tecnología de hace cuatro

¿Cambiar a PC?

Últimamente algunos usuarios están tentados ante la posibilidad de cambiar de plataforma. Amiga no acaba de solucionar su situación y sobrevive gracias al apoyo incondicional de algunas empresas y sobre todo de sus usuarios. Sirva de ánimo este mensaje para aquéllos que todavía conservan su Amiga y disfrutan con él. Pronto aparecerán nuevas máquinas que reemplazarán el AMIGA tal y como hoy lo conocemos por una tecnología superior que hará las delicias de los "amigueros". Sin duda, el año 1997 va a ser muy movido en cuanto a novedades y no precisamente en el mundo PC...así que, si se está planteando comprar una "pecera", conecte su Amiga y vuelva a reflexionar sobre ello... Puede que a principios del 97 se arrepienta de haberlo hecho...

años y que, aunque sea un Amiga, ese precio únicamente puede justificar una intención por parte de su fabricante de no vender demasiadas unidades o, por otro lado, de no conseguir los componentes a un precio competitivo. Quisiera no tener que opinar de esta forma, pero es que un 040 a 25 Mhz, con un Fast SCSII II y 6 Mb de Memoria y unidad de disco de baja densidad no puede venderse a ese precio. Otras plataformas, por la mitad de precio, tienen modelos que superan claramente a este ordenador en "casi" todos los aspectos. Sí, ya sé, ¿Cómo puedo decir esto y seguir utilizando un Amiga?...pues porque de momento no he encontrado otra plataforma, por muy barata que sea, que sirva de medio para expresar la creatividad como lo ha hecho el Amiga.

Confiemos en un futuro del Amiga donde sea más competente en los precios...o quizás también deberiamos pensar ya en Phase 5 y su nuevo e impresionante ordenador...

4. El Amiga no es un ordenador compatible PC

Esta es la mayor falacia que se suele decir cuando se compara cualquier ordenador no PC con otro PC. El Amiga, ya sea a través de soft o hard, puede ser compatible con los sistemas PC y MAC. Queda demostrado con tarjetas como la Emplant y Vortex o programas como PCTask y Shapeshifter.

De todas formas, el usuario típico de Amiga no se compra el sistema para ser compatible con un PC o un MAC, si no precisamente para aprovechar las ventajas que éstos no tienen, como es la multitarea, el uso óptimo de recursos como la memoria y disco, algunas aplicaciones de 3D y vídeo, sonido,etc. Claro está que, si además de eso es compatible con los programas de PC o MAC, pues bienvenidos sean...

Otro mito que es consecuencia directa de éste es el que los periféricos para PC no se puedan utilizar en el Amiga. Esto no es del todo cierto ya que prácticamente todas las impresoras, modems, memorias SIMMs de 72 contactos, discos duros IDE y SCSI, escáners de sobremesa, etc., son directamente instalables en Amiga. Aunque injustamente en la publicidad o instrucciones del fabricante de ese periférico no se haga referencia a esa compatibilidad, lo cierto es que funcionan perfectamente y por regla general son más fáciles de instalar.

Por otro lado, si los usuarios de PC llaman compatibilidad al caos que tienen de tarjetas gráficas, de tarjetas de sonido, de controladoras con mil jumpers y de programas que se cuelgan más que Windows 95...prefiero ser menos compatible y utilizar el algo más estable y sencillo Amiga.

5. El Amiga es un sistema cerrado

¿Cerrado? Precisamente es uno de los sistemas más abiertos que existen en el mercado de ordenadores personales. Cómo si no se llamaría a un ordenador que permite conectarle prácticamente cualquier periférico si se tiene el correspondiente controlador, que es capaz de emular a un PC, MAC, Spectrum, MSX, BBS, C64 y hasta una Game Boy, que tiene tarjetas exclusivas diseñadas para trabajar en campos como el vídeo, música o gráficos y obtener unos resultados excelentes...

Quizás la persona que argumente este mito se refiere a que no es compatible a nivel de tipos de ficheros...aunque con sólo darse una vuelta por Aminet descubriremos varias docenas de conversores/visualizadores de cientos de tipos y formatos de ficheros de sonido, imagen, animación, objetos 3D, Poscript,etc. Normalmente los programas ya incorporan por defecto la compatibilidad con los formatos más extendidos en otras plataformas...y si no es así, me atrevería a decir sin temor a equivocarme de que encontraría un programa conversor de cualquier formato de fichero extraño a uno que lea directamente el Amiga, como pueda ser IFF, GIF, PCX, BMP, TIFF, EPS o JPEG.

6. ¿Amiga? ¿Eso qué es?

Sí, aunque parezca extraño para usted, existen usuarios de otras plataformas que desconocen totalmente la plataforma Amiga. Esto es consecuencia del monopolio que tienen del mercado los compatibles IBM PC. Con la saturación de publicidad y guerra de precios han conseguido crear una necesidad de ser compatible con estos sistemas, dejando a la sombra a plataformas minoritarias que, por un motivo u otro, no han podido competir con las gigantes y poderosas multinacionales.

Si partimos de la base de que todo usuario debe estar informado sobre las distintas alternativas existentes antes de realizar la compra de un ordenador, observaremos como el 80% de estos usuarios compran ciegamente un PC. Y si se plantean otra plataforma, será una consola o un MAC...pero muy remotamente pensará o conocerá un Amiga. No hay duda de que la mala gestión publicitaria (además de otras



de otro tipo aún peores) que hasta el momento se ha empleado en el marketing del sistema Amiga ha provocado esta triste situación.

A algunos usuarios les suena la palabra Amiga y enseguida lo asocian con buenos gráficos y sonido pero a continuación suelen añadir. ¿Todavía existe esa marca?

Sí que es posible dar a conocer el Amiga, y hasta ahora, los únicos que se han atrevido a hacerlo abiertamente han sido sus propios usuarios. Esperemos que en el futuro se añada a la campaña publicitaria el propio fabricante ya que Amiga se vería muy beneficiado en cuanto a ventas y reconocimiento.

7. El Amiga no tiene software

Este es uno de los mitos que más han perjudicado al Amiga en los últimos años. Los que estamos en este mundo de Amiga sabemos que no sólo no es cierto sino que además lo hay en abundancia y de muy buena calidad.

Ciertamente no hay empresas de la talla económica de Microsoft, Adobe, Wordperfect, o IBM, pero sí las hay con más genialidad e innovación, como lo son Softwood, Digita, Team 17, Softlogik, Haage & Partner, Prodad, Almathera, Hisoft, NewTek, Real Soft, Maxon, Applied Magic, y un largo etcétera. Todas ellas han producido aplicaciones que son utilizadas diariamente por miles de usuarios de Amiga tanto en el campo profesional como en el personal.

No voy a citar aquí un listado de los cientos de programas comerciales que existen ni tampoco nombraré los 30.000 ficheros que existen en Internet sólo para Amiga. Las cifras hablan por sí solas. Además, díganme un ejemplo de un ordenador que tenga 11 años de historia y no tenga software. FM

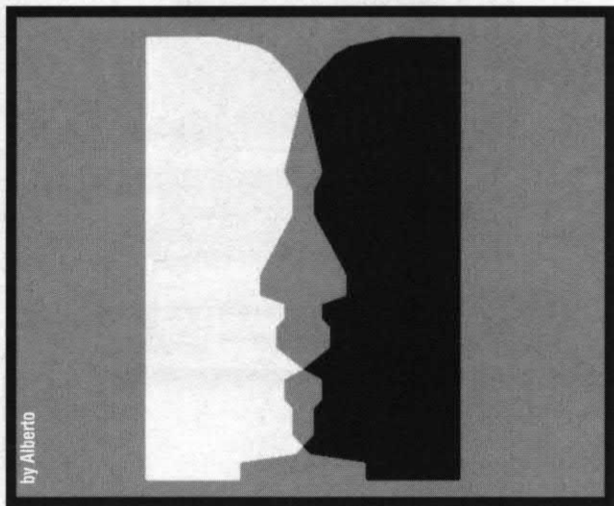
En el siguiente artículo acabaremos con los mitos de Amiga restantes.

8.No hay empresas que utilicen Amiga
9.No hay distribuidores de Amiga
10.El PC es mejor que el Amiga.
11.En España no hay usuarios de Amiga.
12.No hay manuales en castellano.
13.Windows 95 es mejor que Amiga OS 85.

¿No está de acuerdo con FMartin? ¿Sí lo está?¿Quiere enviarle su opinión? No dude en hacerlo a nuestro apartado o bien por email a:
ai.fmartin@readysoft.es

FMartin intentará contestar a todos los mensajes que reciba de sus queridos lectores.

Qué opinan nuestros lectores...



Sección dedicada a los lectores que deseen opinar sobre cualquier asunto relacionado con el Amiga, Amiga.InFo y el mundo de la informática en general. El editor de Amiga.InFo no se hace responsable de ninguna de las opiniones que aparecen en esta sección y no necesariamente ha de estar de acuerdo con ellas. Si está interesado en dar a conocer su opinión, comentario o dar su crítica constructiva, no dude en escribirnos :

AMIGA.InFo (Página del lector)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)
también puede hacerlo vía Internet: infotech@readysoft.es

QUERIDO LECTOR

Si desea enviarnos su opinión, debe saber que el texto no puede ser excesivamente extenso (1 página máximo) y que debe incluir sus datos personales. Amiga.InFo se reserva el derecho de editar y publicar las cartas recibidas, así como de resumirlas.

Amiguero depresivo

Hola "Dire", hola redacción AI, hola lectores de AI: Decir por delante que no creo que este e-mail vea la luz, será raro que así fuese. Llevo enviados tres o cuatro y ninguno de ellos ha sido publicado: "Amiga.InFo se reserva el derecho de editar y publicar las cartas...", y se ve que los e-mails que he enviado (y soy suscriptor) no tienen suficiente "calado" para "navegar" por las páginas de AI.

Al grano: el Amiga no está muerto, de acuerdo "dire", pero tampoco está muy vivo que digamos. Al menos aquí en España. A mí no me sirven de nada las palabras y las promesas de VIScorp, porque son sólo eso, palabras y promesas. De esto hemos tenido demasiado los usuarios de Amiga, demasiadas promesas y demasiado decir que el Amiga volverá a renacer, pero no lo veo por ningún lado. Estoy cansado de promesas, al igual que muchos otros lectores. Por mucho que se diga, estamos perdiendo las ganas. Muchos amigueros están emigrando a "eso" que todos conocemos. ¿Por qué?, pues porque "eso" tiene literatura en castellano, "eso" tiene soft en castellano, "eso" tiene un servicio técnico, "eso" tiene revistas como listines de grueso, "eso" tiene campañas publicitarias en todos los medios, hasta los diarios deportivos regalan CD-ROM's para "eso", hay colecciones de electrónica que parte del curso va en un CD-ROM para "eso". ¿Sigo o me paro?. Para el Amiga no hay nada de eso. Ni hay campañas de publicidad en los diarios (en TV menos), el servicio técnico (¿y eso que es?), ¿hay libros para Amiga? (¿a qué precio?, ¿qué temas hay disponibles?). Por suerte, hay una revista para Amiga gracias a unos chiflados que aún creen en él como ordenador (gracias de nuevo por vuestro esfuerzo, no hay palabras suficientes para expresar lo que sentimos todos los lectores por el trabajo que supone para vosotros el sacar una revista cada mes, aunque si me cabe más adelante, tengo también que tiraros de las orejas). Sí, "dire", el Amiga no está muerto, pero tampoco está vivo. Yo creeré que está vivo cuando vea en un quiosco una colección de informática que contemple al Amiga, creeré que el Amiga está vivo cuando vea más tiendas de Amiga por mi barrio, creeré que el Amiga está vivo cuando hable con algún amigo mío y sepa de él como plataforma creativa, no como máquina de juegos, (aún el Amiga tiene esta imagen, por mucho que lo quieras negar "dire"). Mientras tanto creeré que el Amiga es un zombie, un muerto viviente. Commodore se lo cargó, ESCOM no quiso o no pudo hacer nada. VIScorp y demás sólo han hecho promesas. Mientras tanto quien se lleva el "palo" es el usuario.

Nadie con un poco de consciencia cree en el Amiga (excepto vosotros los del equipo y nosotros los usuarios). Tengo un conocido que trabaja en el ramo del vídeo por ordenador. Él tiene un Mac. Pues bien, está pensando en vendérselo porque en la empresa donde trabaja todo se hace con "eso" y que con el dinero que se saque de la venta, se comprará un "eso". Reconoce que el Amiga es superior a "eso", que el Mac es superior a "eso", pero "eso" es estándar de trabajo en su empresa y en el formato en que trabajan sus clientes. Eso es lo que me explica, no lo sé en verdad pues no es mi trabajo. Yo trabajo con audio, y en mi trabajo lo que hay son "eso" con tarjetas "SoundPlasta", muy a mi pesar. De poco o de nada nos sirve a los usuarios que nos expliques que tal o cual serie o tal o cual película se ha hecho con un (o varios) Amiga. De nada me sirve a mí que me digáis que muchos éxitos de la música "dance" se hagan con Amiga. No tengo ni idea de cómo funciona un "tracker", otro tutorial que ha desparecido de la revista. Es más, no sabría componer música, no tengo oído musical. Tampoco encuentro programas de edición de audio, y, si los hay, en la revista no los sacáis. Sólo imagen 2D, 3D, renders, etc. Y a los que nos interesaría trabajar en audio con el Amiga, ¿qué? ¿Qué programas hay que te conviertan un 1200 (por ejemplo, al ser el más difundido) en un estudio de sonido con grabación, reproducción, edición de sonido, efectos tipo eco, etc.? Si lo hay, decidlo. Haced un análisis de ellos, con qué digitalizadores de audio funcionan. No sólo de 2D y 3D viven los amigueros. Pienso que hay un sector de lectores que también están interesados en el tema. No todos estamos conectados a Internet al 100 por 100, por ejemplo, yo sólo puedo enviar y recibir correo, gracias a un GateWay Internet-BBS de radioaficionado que hay aquí en Barcelona. Y de esto no habéis hablado.

En cuanto a vosotros no voy a negaros el esfuerzo que os debe suponer sacar una revista, pero sí que hay que daros un tirón de orejas: ¿Dónde están los montajes Hard?, ¿dónde los tutoriales? Eso sí, mucho Internet y demás historias del tema hipotecando las páginas desde hace varios números. La calidad de los discos de portada ha bajado mucho, y el disco de suscriptor no lleva ni una miserable hoja de explicación de su contenido. El retraso de la salida es considerable y encima añade a los suscriptores el retraso de Correos y el estado en que llega la revista. Es que cuando llega hasta se te van las ganas de leerla, entre tarde y mal, las noticias ya están pasadas. Por ejemplo el numero 13 me llegó el 11 de Octubre, me sale más a cuenta comprarlo en el quiosco, me llega antes y si está rota o arrugada me la cambian. A ver si podéis hacer algo al respecto con Correos en cuanto al retraso y el trato que le dan, por favor. Otra cosa más: ¿por qué habéis "quitado" la fecha de la portada? No se sabe a qué mes pertenece el número que estamos leyendo. No seáis innovadores, por favor. Volved a poner la fecha en la portada. Si al principio se hacía, ¿a qué se debe ese cambio de ideas?. El "logo" no me gusta, la "G" de AMIGA simplemente "canta". Desentona un montón, todas las letras en mayúscula y la "G" por ahí "cantando". Si voy con la revista por la calle en la mano, la llevo enrollada hacia dentro para que no se vea la cabecera. No me vale la excusa de que como los amigueros somos diferentes, la "G" es diferente. Tampoco se ve en los quioscos, la revista queda tapada debido a la forma en que se coloca en ellos para aprovechar el espacio (en escalera horizontal una sobre otra), raro es el quiosco que la "cuelga" para que se vea. Antes "cuelgan" las revistas de "marujas" o los diarios que tienen más salida. Si no os lo creéis daros una vuelta por los quioscos de Barcelona ciudad. Ahora me habláis de incluir un CD cada dos o tres números. O de si queremos más páginas a color a costa de subir el precio. Contad con mi apoyo, sea para el CD (aunque no tenga lector) o para las páginas en color. Soy suscriptor y lo seguiré siendo mientras pueda y vosotros me queráis renovar la suscripción. Pero ya hay gente que ha dejado de comprar la revista y dejará de ser suscriptor debido a que (aunque pese decirlo y más de uno se rasgue las vestiduras) la calidad ha bajado y los retrasos son inadmisibles. Ya sé, la culpa no es vuestra, pero el "palo" nos lo llevamos los de aquí abajo. Y tanto "palo" acaba por hacer mella en el ánimo. ¿Otra encuesta?, ¿y la que hicisteis hace poco?, ¿qué pasa, que dudáis de vuestro trabajo? Yo ya os envié la anterior, y ya os hice constar cuáles eran mis preferencias. Y casualidad, ninguna de ellas ha aparecido reflejada después. No hay Hard, no hay audio, no hay sección para los principiantes, el nivel técnico ha subido demasiado, y a algunos nos cuesta (o no sabemos) llegar hasta donde estáis. Tampoco hay una sección fija para los radioaficionados que usamos el Amiga, sólo una colaboración de Jesús Toucedo sobre packet-radio, también hay programas de SSTV, de seguimiento de satélites, de FAX, si no es en una revista sobre Amiga decidme dónde he de encontrar información sobre ello. Eso sí, Internet por un tubo, como si no hubiesen revistas especializadas en el tema. Enviaré otra vez la encuesta, por supuesto, y no por el sorteo de una suscripción gratuita (jamás me ha tocado ningún premio, ni la lotería ni la ONCE, sólo una vez un 12 en las quinielas y esa vez los 12 cobraban una miseria) si no por apoyaros y hacerme visible y hacer constar mi opinión, no porque me toque una suscripción gratis (aunque si me toca, no le haré ascos, por supuesto).

Me dejo muchas cosas entre las teclas, por ejemplo ¿quién me da una solución para mi disquetera que no lee los discos a "tracks"? He pagado mis buenas pesetas en mi 1200, para que después juegos y demos que funcionaban en el 500, por una tontería como ésta, no pueda hacerlos funcionar en el 1200. ¿Quién que explica que por un adaptador de vídeo salida Amiga a monitor VGA de "eso" te pidan 5 o 6 mil y pico de pesetas cuando con paciencia, un soldador y 1500 ptas a lo sumo, te

lo puedes construir en casa?. ¿Por qué no habéis publicado el esquema vosotros (la sección Hard ha "desaparecido", en cambio Internet cada número "come" mas...)? ¿Por qué un monitor para Amiga (1438S por ejemplo) vale 55.900 ptas? ¿Cuánto vale un MultiSync de "eso"? ¿Por qué una Blizzard 1260 vale 107 mil ptas? Es que por ese precio me pego una juerga un fin de semana que me está doliendo el cuerpo hasta el viernes siguiente. Por favor "dire" no me digas que el Amiga no es caro. Para ponerte un 1200 en condiciones te dejas un dineral. Calcula, apreciado "dire", la pasta que me dejé a primeros de año en un 1200 con una 1230 IV, más un HD de 1 Gb, más un SIMM de 4M que no puedo hacer servir porque lo cambié por un de 16 MB ya que la aceleradora sólo tiene un slot SIMM. Entre "pitos y flautas" unas 160 mil ptas. Y no le he puesto un CD-ROM, ni lo he montado en una torre, ni tengo disquetera externa. Si aún dices que es barato, dime dónde compras el material. Vosotros le sacáis partido a vuestros equipos en la redacción y edición de la revista, pero yo uso sólo el Amiga los fines de semana (y eso si me queda tiempo) 4 ó 5 horas. No me sale a cuenta. Además, ¿qué hago con mi viejo 500?, lo tengo debajo de la cama. Si lo vendo no sacaré más de 20 mil ptas. Y eso que lleva 2.5 Mb de RAM (entre CHIP y FAST) y una ATonce Plus. No, "dire" no digas que el Amiga es barato. Si lo comparas con el Mac, de acuerdo, pero con "eso", no. Sí, al Amiga le "entran" los SIMM's de 72 contactos, le "entran" los CD-ROM ATAPI, los HD IDE, pero se acabó. No estás cada día comprando un HD, ni un CD-ROM. Y la memoria (yo ahora con 16 Mb en la Blizard, voy de sobra) cada uno sabe lo que necesita. Ya no te digo de comprarte un 4000. Si no le vas a sacar más provecho que los fines de semana y encima el 90 por ciento de la gente con ordenador tiene un "eso", te da la sensación que estás tirando el dinero.

Por favor "dire", no nos pidas que apoyemos a las casas de Hard y de Soft cuando el castellano no lo contemplan. Yo como un iluso envié las tarjetas de usuario de todos los programas del "Amiga Magic Pack" a los fabricantes para que me registrasen. Aún espero respuesta, aunque sea dar las gracias por registrarme como usuario de unos programas "capados" (si quieres la versión completa, paga). Caso idéntico de PixelMedia, les envío la tarjeta para que me registren como usuario de Amiga y ni han respondido. No, "dire", no, por mucho que me guste el Photogenics no me gasto 13.900 ptas. Aparte de ser caro para el poco uso que le voy a dar, no hay instrucciones en catellano. Por mucha "tabarra" que les demos a los fabricantes, ellos "pasan". Es más rentable en el mundo Amiga, una tirada en inglés (porque somos tontos algunos, y los compramos) que una tirada en castellano. Es un idioma tercermundista según su visión. Y ya ni sueño en leer unas instrucciones en catalán. O un vasco que las pueda leer en euskera, o un gallego en gallego. No, "dire" no. Como usuario de Amiga no puedo estar de acuerdo.

Se me remueven las tripas cuando entro en una librería (cualquiera) y veo los estantes llenos de literatura para "eso". Y para Amiga, ¿qué? De acuerdo, si no apoyamos a las casas de material Amiga, ellos no se van a lanzar. Pero es que ellos tampoco hacen el esfuerzo de sacar nada en castellano. Compraré libros de Amiga cuando tengan un precio razonable, compraré soft original cuando el FINAL COPY no valga 10 mil y pico de ptas, para cuatro textos que llegue a escribir es demasiado caro (por ejemplo). Me compraré una tarjeta AURA cuando salga un análisis a fondo por parte vuestra, no me compraré un periférico que no conozca para que luego no me sirva a mis necesidades y me lo tenga que malvender. El usuario medio de Amiga (pienso yo) sólo lo utiliza como hobby, no vive de él. No se puede permitir pagar según qué cifras para un hobby, al menos de que sea un potentado. Me dejaré 100 mil y pico de una Blizzard 1260 en la entrada de un coche nuevo, que sí que lo necesito para ir al trabajo y le saco un redimiento. Me las dejaré en ir al super y comprar para un mes y me sobrará. No me compensa gastármelas en una 1260. Ni tan sólo las 34 de una 1230 IV. Me las gasté en su día porque AUN creo en el Amiga. Me las gasté en su día porque me tragué toda la palabrería de ESCOM y sus promesas que por una causa u otra no ha cumplido. Hoy no sé si lo haría, es más, dudo en ponerle un CD-ROM, dudo en montar mi 1200 en una torre y ponerle una disquera externa o una unidad ZIP.

En fin, si me quieres tachar de pesimista, pues bueno. Dime si no cómo lo he de ver. Estoy cansado de promesas vengan de donde vengan, la sección de noticias de la revista ni la leo, o está pasada, o son "proyectos de futuro y no te podemos decir más al respecto". No "dire", no. Los usuarios de Amiga estamos cansados de promesas. Queremos algo YA. Sea un PowerAmiga (detesto la palabra "PowerPC") con RISC, o sea un molinillo de café con tecnología Amiga. Pero de promesas ya basta. No quiero que me digan que el Amiga está vivo y que "vamos a hacer un Amiga asesino". El estado actual del Amiga es el del dibujo de la página del editorial del número 13: con muletas, vendado y la carcasa medio rota.

Ya me despido. Creo que es suficiente por hoy. Ya sé que este e-mail no saldrá a la luz. Y si sale, será "recortado" o "editado", me da igual, conservaré el original una temporada y si "sale a la luz" haré comparaciones. Seguiré subido al carro del Amiga hasta que se caiga del todo. Seguiré suscrito a vuestra (nuestra) revista mientras pueda, mientras vosotros existais y me queráis seguir aceptando como suscriptor (con mis "largadas" incluidas). Seguiré usando el Amiga para hacer cosas en el campo de la radioafición aunque me cueste sudor y algún disgusto conseguir soft. Porque, a pesar de todo, yo sí que creo en el Amiga y me duele que por culpa de cuatro ineptos que sólo gastan palabras y promesas, este ordenador se vaya a hacer puñetas. Porque estoy cansado de que los usuarios de "eso" se piensen que sus "Pestiums", su "plug and pray" y su "Ventanas 95" sean mejor que mi Amiga. Porque estoy hasto de la prepotencia del Sr. Bill Gates queriendo copar el mercado de la informática y haciendo creer a los incautos que él ha inventado la multitarea, la multimedia y el sistema de ventanas y menús con su "Ventanas 95". Porque estoy cansado de ir por la calle y ver por los quioscos sólo "cosas" para "eso". Seguiré subido al carro del Amiga por esto: PORQUE SOY UN USUARIO DE AMIGA.

Miquel Sesar, email

Estimado Miquel Sesar,

Me he leído su carta prestando gran atención a sus palabras sobre el Amiga y su situación actual. Ante todo, le agradezco este mail que me ha enviado, me alegra saber que hay lectores que opinan sobre lo que escribo. Esa es la principal razón de que escriba.

1.Es cierto que el Amiga no está en sus mejores tiempos, como todos quisiéramos. Eso lo sabemos todos (no sólo usted), y lo último que hace falta es perder la mucha o poca esperanza que todos tenemos en que se solucione la situación. Y con sus palabras lo único que consigue es que algún usuario pierda las ganas de tener un AMIGA. Es imposible que tenga libros en las librerías, programas a cuatro duros y 060 a precio de risa. Es imposible porque hay millones de usuarios de PC que saturan el mercado frente a los 5.000 usuarios de AMIGA que son minoría en España. Lo que usted dice es deseable, pero no realizable. Esperemos que cambie en un futuro próximo con Phase 5, VISCorp y demás compañía.

2.Quiere que AMIGA tenga el mismo trato que el PC ¿no?, es decir, precios reventados, millones de tarjetas incompatibles entre sí, actualizaciones cada semana del ordenador...etc. Pero seguro que sabe que la máquina tan maravillosa que tiene en su casa y usa sólo los fines de semana es un 0.0001 por ciento del mercado de ordenadores personales. Es afortunado, ya que ha elegido Amiga, como podía haber elegido PC o MAC o ninguno. Por lo tanto, hay que usar la máquina para lo que te guste, pero no creo que entrar en la dinámica negativa de "no hay manuales", "no hay servicio técnico", "no hay buenos precios", "no hay distribuidores en mi barrio", "no hay esto", "no hay lo otro" y "no hay lo de más allá", independientemente de que sea cierto o no, sea lo que deba hacer yo ahora en la revista. Respeto su opinión pero no la comparto. Para mí, y todos los que trabajan en Amiga.InFo, AMIGA está sobreviviendo, pero "sobrevivir" es muy diferente a su opinión tratándolo como un "zombie".

3.Afortunadamente hay muchos usuarios que disfrutan unas horas delante del Amiga, o trabajan con él durante todos lo días o simplemente juegan. Pero es que además, si sólo utiliza unas horas el Amiga durante los fines de semana, ¿para qué necesita un super AMIGA? Todos quisiéramos tener un superamiga, pero creo que antes de "desearlo" deberíamos "necesitarlo". A mí me gustaría tener un coche deportivo, pero no lo necesito, por lo tanto, no me lo compro, y menos si sólo lo voy a utilizar el fin de semana (además de que no tengo un bolsillo tan grande...). Ser consecuente con lo que se "desea" y lo que realmente "se necesita" es a veces difícil de distinguir.



4.En cuanto a la revista, ya lo ve, hacemos lo que está en nuestras manos. También quisiéramos poder publicar un tutorial de cada programa que aparezca en Amiga. O tener 200 páginas a todo color con CDROM de portada. También nos gustaria hacer un "logo" con un "G" hacia arriba, otra hacia "G"abajo, otro sin la "G", otro con la "G" de color rosa, etc. Un logo para cada revista y cada lector. Así usted no tendría que esconder la revista cuando va por la calle (¿no le parece un tanto ridículo?). En cuanto a los demás comentarios, sin duda nos gustaría hacer una revista a la medida de cada uno de nuestros lectores. Pero sabe perfectamente que eso es imposible, por lo tanto, necesitamos hacer una media de los intereses de todos, y para eso están las encuestas. Ahora hay mucho interés en Internet. Muchos amigueros quieren conectarse y es bueno que sea así. Por lo tanto, hay sección de Internet en la revista. No hay sección de montajes, porque la publicación de esquemas conlleva unas consecuencias que quizás no se ha parado a pensar. Usted quizás sea experto en electrónica...pero la mayoría no. Además, más de uno es capaz de "freír" su Amiga gracias a los montajes...y aunque diga que Amiga.InFo no se hace responsable...siempre hay alguno que lo suelta. Esto no quiere decir que no publicaremos nunca montajes, pero lo haremos cuando sea posible y con un mínimo de garantía.

Próximamente aparecerán tutoriales en función de los resultados de las encuestas. Sabemos que son necesarios para nuestros lectores.

5.Me alegra que sea suscriptor y se lo agradezco profundamente. Y sé que la revista no llega en muchos casos a tiempo. Sólo puedo disculparme por ello y decirle que estamos intentando solucionar este grave problema. Correos tiene gran parte de culpa, pero también la tienen toda una cadena de empresas que sirven para crear la revista, incluidos nosotros mismos. Un retraso en una de ellas implica un retraso en las demás. Como ya le he dicho, estamos en ello.

6.Nosotros, como usted, somos usuarios de Amiga y nos encanta defender nuestra posición y nuestros principios. Pero tenemos cuidado en no caer en "fanatismos" y "racismos informáticos". Opinamos abiertamente en la revista sobre otras plataformas, pero tenemos muy claro que AMIGA es una máquina. Tampoco hay que sacar su situación de contexto y ser radical total. Somos felices utilizando el Amiga. Nos permite crear y ser artistas, trabajar o jugar, en definitiva, lo que toda máquina debería hacer...estar al servicio del hombre. Pero cuidado de nuevo, hay usuarios que parecen estar al servicio del Amiga, y en mi opinión, no debería ser así. Amiga no debe convertirse en una religión o ¿debería decir "secta"? Y que conste que aquí, en Amiga.InFo, todos somos 100% amigueros leales que esperan del Amiga lo mejor, pero no somos ni de lejos, radicales "catastrofistas" que critican negativamente hasta la médula todo cuanto se hace o afecta a Amiga.

7.Nosotros también seguiremos subidos al carro del Amiga. Como ve, su carta ha salido publicada íntegramente. Ahora, los 4.000 lectores de Amiga.InFo podrán opinar sobre ella. Les invito a todos a enviar sus propios comentarios a nuestra redacción.

PD:Lo de "dire" me lo he tomado como un cumplido, aunque yo no soy director de nadie ni de nada más que de "Amiga.InFo". Si alguna vez lee comentarios de "nuestro director" o "el director" quien lo ha escrito se está refiriendo a mí como director de "Amiga.InFo" y a él, porque trabaja en la revista. Es una forma educada de expresarnos que hemos decidido incluir en nuestra querida revista. Queda libre para el lector el sentirse integrado o no en ese diálogo con "nuestro director", pero su finalidad principal es mantener el respecto entre los integrantes de nuestra empresa. FM

¿Cómo? ¿No está de acuerdo?

Pues no dude en enviarnos su opinión, ahora también puede hacerlo vía email. Además, si está interesado en charlar con otros amigueros o incluso con nosotros directamente, los fines de semana hacia las 23h se reúnen en el canal IRC de Internet #iberamiga y #croms muchos usuarios inquietos...

POR JAVIER PASTOR

CÓMO INSTALAR LINUX



En el artículo anterior hablé de las diferentes posibilidades de Linux y de sus características. En este que nos ocupa ahora trataré de explicar detalladamente los pasos a seguir para llegar a instalarlo con éxito.

En el número 11 de Amiga.InFo se publicó el artículo LINUX:Unix para Amiga, donde podrá encontrar información complementaria al presente artículo.

Ficheros necesarios

Ya en el artículo anterior hablé de los ficheros necesarios para la instalación de Linux en el Amiga. Estos ficheros son los siguientes:

Programa de inicialización
amiboot-x.y.gz
Imagen del disco RAM
filesys.gz
Kernel
vmlinux-0.x.y.gz

GZip para Amiga para descomprimir estos ficheros.

Estos tres ficheros son los básicos para una instalación de prueba de Linux. Si después de los pasos de la instalación previa Linux funciona, ya podemos comenzar la instalación completa.

Los ficheros adicionales para la instalación completa son:

Fichero de sistema (/)
root.tar.gz
Fichero de sistema (/usr)
usr.tar.gz
Fichero de sistema (/var)
var.tar.gz

Todos estos ficheros se encuentran en el mirror de uno de las principales fuentes de Linux en EEUU. La dirección ftp de éste es

sunsite.rediris.es

y el directorio en el que se encuentran todos estos ficheros es

software/linux/tsx-11/680x0

Para los usuarios que dispongan de un 060 hay un kernel específico que es el único que funciona (lo he comprobado personalmente). Este kernel se encuentra en el siguiente ftp anónimo y en el siguiente directorio:

sunsite.iesd.dk
/pub/os/linux/680x0/

El nombre del fichero es 68060, si no recuerdo mal.

A partir de ahí encontrarán varios subdirectorios: en /filesys encontrarán los ficheros root, usr y var con un tamaño de 1.2 Mb, 11 Mb y 1K respectivamente (el fichero var.tar.gz es mínimo pero esencial); en /v1.2 encontraran el kernel, que normalmente se llama vmlinux.x.y, siendo x e y números que corresponden a la correspondiente versión del kernel utilizado. Con cada una de las versiones del kernel o núcleo del sistema operativo aparece también un fichero del que les hablé en el pasado artículo. Es el llamado ANNOUNCE y es realmente importante que lo lean.

Por supuesto, está en inglés, pero no es muy largo. En él se informa de los avances que se han realizado en el kernel y sobre todo de la compatibilidad con los demás programas del sistema operativo, principalmente el programa de inicialización, llamado bootstrap o amiboot en el Amiga. Es esencial que el programa de inicialización y el kernel sean compatibles porque de otra manera la instalación no funcionará. Los ficheros filesys.gz y amiboot creo recordar que estaban en el subdirectorio /v1.2, aunque si no están ahí no serán difíciles de encontrar. De todos modos, por el momento, consigan los tres ficheros necesarios para la instalación de prueba y si ésta les funciona pueden ponerse manos a la obra con la instalación completa.

También serán útiles dos decompresores en sus versiones Amiga: Gzip y untar. Ambos los pueden encontrar en Aminet, en /util/arc.

En el pasado artículo dí una relación de los ficheros en sus últimas versiones y los subdirectorios en los que se encontraban, aunque creo que ya ha aparecido una nueva versión del kernel (la .pl10) que seguramente será compatible con el programa de inicialización indicado. Aquí está esa relación mínima de los ficheros necesarios:

v1.2/README
v1.2/vmlinux-1.2.13pl9.gz
v1.2/amiboot-3.1.gz
filesys/watchtower-root-fs.tar.gz
filesys/watchtower-usr-fs.tar
filesys/watchtower-var-fs.tar
v1.2/filesys-pl4-newer.ext2

Primeras pruebas

Antes de intentar instalar el sistema completo conviene hacer una prueba inicial que nos servirá para averiguar si los ficheros utilizados son los que funcionan o hay alguna incompatibilidad entre ellos. Después de estas comprobaciones previas el paso siguiente es descomprimir los tres ficheros comentados (amiboot, filesys y vmlinux, en sus diferentes versiones) en una partición del disco duro en la que al menos tengamos unos 3 Mb de disco duro disponibles). En esta partición es donde se realizará la prueba inicial. Para descomprimir estos ficheros tecleen en la línea de comandos (o sea, abriendo una shell, por ejemplo):

gzip -d amiboot-<x.y>.gz
gzip -d
new-filesys-pl4-newer.ext2.gz
gzip -d vmlinux-<version>.gz

Al descomprimir los tres ficheros les quedarán preparados para ejecutar la prueba inicial. Tecleen lo siguiente, eso sí, cerciorándose antes de que en la shell están situados en la partición y directorio donde se encuentran los tres ficheros. También es conveniente que desconecten periféricos tales como CDROMs, scanners o removibles, por si acaso. Si no funcionan cuando estén conectados, es porque actualmente Linux no soporta todos los dispositivos que existen (los CDROMs IDE, afortunadamente, sí que funcionan aunque primero hay que preparar el sistema para ello).

```
amiboot-<x.y> -d -k
vmlinux-<version> -r new-filesys
video=pal,inverse
```

Si han tenido suerte, les aparecerá en el Workbench una pantalla con información técnica sobre el procesador, tarjetas, versiones utilizadas, y más tarde la pantalla se volverá negra para mostrarles más información que el kernel va encontrando a medida que se inicializa. Cuando haya terminado de mostrar esta información, aparecerá el prompt de Linux:

```
#
```

y un cursor parpadeante. Si han llegado a este punto sin problemas, es que ya pueden intentar la instalación completa. A modo de prueba pueden intentar probar alguno de los comandos básicos de Unix para echarle un vistazo al SO (tales como ls, cd, etc.) aunque no son muchos los disponibles a ese nivel, y algunos puede que no respondan. En cualquier caso, si nunca han utilizado Unix, no se compliquen la vida.

En la línea de comandos utilizada para la inicialización, al final, se da la opción de vídeo que pueden cambiar a entrelazado, con lo cual pondrían video=pal-lace,inverse (inverse significa que la pantalla estará en negro y el texto aparerá en blanco, menos incómodo para los ojos).

Para salir de Linux NUNCA deben hacerlo a la ligera. En los entornos Unix los accesos a información se hacen en lo posible en memoria y no en disco, por lo cual cualquier modificación que hagan a lo largo de una sesión puede perderse y dañar el sistema. Por ello existe un comando que realiza el proceso necesario para salir de Linux. Cuando quieran salir, tecleen:

```
/sbin/shutdown -
```

con lo cual aparecerán varios mensajes y se reinicializará el sistema y aparecerá el Workbench, como si de un reset (aunque algo más largo) se tratase.

Preparación del disco duro

La preparación del disco duro es un paso esencial para la instalación de Linux. Esta preparación depende de las necesidades y objetivos que cada usuario tenga, por lo que explicaré cuál es el espacio en disco duro que será necesario en cada caso.

Las particiones mínimas en todo caso son tres. Su tamaño, como ya he comentado, depende de los intereses de cada usuario. Estas tres particiones mínimas son las siguientes:

- / : También llamada root (raíz). En esta partición se encuentran todos los ficheros necesarios para la inicialización del sistema operativo, librerías, dispositivos, y los directorios con los comandos básicos del sistema operativo.

- /usr : Esta partición es la de mayor tamaño porque aquí es donde se encuentran todos los ficheros adicionales del sistema operativo. Así, en esta partición se encuentran comandos adicionales de Linux, el compilador de C (gcc), las páginas de información de comandos (man), más librerías y dispositivos, etc. También se encontrarán aquí todos los ficheros necesarios para el funcionamiento de las X-Windows, si se da el caso.

- /var : Esta partición es opcional. También puede configurarse dentro de alguna de las otras dos particiones, aunque conviene tenerla separada de ellas. En esta partición se encuentran ficheros temporales que se necesitan para la inicialización del sistema y que varían del tamaño según vayamos actualizando nuestro sistema.

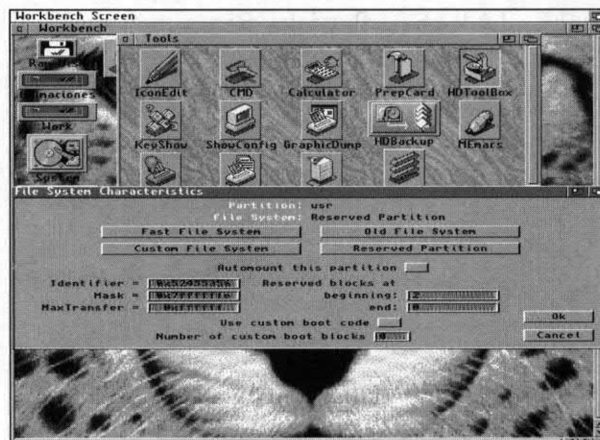
También será necesaria una partición reservada para memoria virtual, en el caso de que queramos disfrutar de las X-Windows. La capacidad de esta partición debe ser de al menos 2 veces la memoria RAM de la que dispongamos, en el caso de que esta no supere los 16 megas. En caso contrario, basta tener tantos Mb en esa partición como memoria Ram de la que dispongamos. En mi caso, aunque tengo 18 Mb de Ram, utilizo una partición swap de 36 Mb.

La capacidad que deben destinar a cada partición es relativa, y trataré de dar una aproximación según vayan a utilizar Linux de manera ocasional o más seria.

- Para los usuarios ocasionales que tan sólo quieran disfrutar de una configuración mínima y cuyo objetivo sea tenerlo como sistema operativo de aprendizaje, conviene tener 5Mb para el root, unos 20Mb para el /usr y 1Mb para /var, aunque en /usr siempre conviene tener espacio de sobra.

Estos tamaños, por supuesto, no incluyen la instalación de las X-Windows.

- Para los usuarios serios que pretendar aprender o utilizar este SO con asiduidad es conveniente tener de 10 a 15Mb para el root y no menos de 50 para el /usr. A partir de aquí las cifras se disparan y si quieren instalar las X habrá que añadir unos 30Mb más a /usr y otros 5 al root. La partición destinada a /var no tiene por qué ser mucho más grande, quizá 2 Mb ó 3 sean adecuados, por si acaso.



Las particiones del disco duro que destinemos a LINUX pueden crearse a partir del HDToolBox de Amiga. Es recomendable ser generoso con el espacio dedicado a cada una, puesto que las aplicaciones de Linux suelen ocupar bastantes megas cada una.

Estas cifras son sólo orientativas y a medida que utilicen el sistema puede (y probablemente pase) que necesitéis más espacio del que pensasteis en un principio. Si su idea es la de tener Linux como un sistema operativo secundario para utilizarlo seriamente más vale que desde el principio utilicen más espacio que el indicado, puesto que a medida que vayan compilando e instalando aplicaciones o nuevas versiones de algunos programas el espacio se reduce rápida y considerablemente.

Las particiones en Linux tienen un tratamiento similar al que hace el Amiga respecto a las suyas, pero atención porque el formato de las particiones no es el mismo. Antes de formatear las particiones en Linux asegúrense de haber hecho un backup de todo lo que pudieran necesitar más tarde. Aparte de eso, es aconsejable reservar espacio en una de sus particiones Amiga para tener los ficheros originales de Linux por si alguna vez el sistema fallase.

Las particiones deben prepararse antes de ser formateadas con el programa HDToolBox, del que ya hemos hablado en otras ocasiones, y que se incluye en los discos del Workbench. Tras ejecutar el programa pulsen en "Partition Drive" y realicen las particiones que crean convenientes. En cada una de las particiones que vayan a destinar a Linux deben modificar sus características pulsando "Advanced Options" y luego "Change". Cambiarán el sistema de ficheros a "Reserved Parition" y pulsen en "Automount this partition" si estaba activada puesto que de nada sirve que estas particiones se monten al arrancar el Workbench, cuando sólo Linux va a utilizarlas.

Algo muy importante y que deben recordar a la hora de realizar la instalación completa de Linux es que las particiones en Linux se numeran a partir de 1. Así, cuando realicen las particiones con el HDToolBox, recuerden que la partición más a la izquierda será la número 1, la siguiente la 2, y así sucesivamente. Esto es de relativa importancia puesto que a menudo en el Amiga éstas empiezan desde 0, lo cual nos puede llevar a equívoco.

Habiendo preparado las particiones

de la manera indicada, ahora se debe llevar a cabo el proceso de darles formato. Para ello, desde el Workbench iniciaremos Linux como lo habíamos hecho anteriormente:

```
amiboot-<x.y> -d -k
vmlinux-<version> -r new-filesys
video=pal,inverse
```

claro está, desde el directorio donde se encuentran los ficheros que habíamos descomprimido.

Nos aparecerán ahora los datos técnicos que antes habían aparecido y cuando la pantalla de Linux aparezca con la información sobre la configuración del sistema nos aparecerán datos sobre las particiones que tenemos. En Linux los discos duros se denominan sd si son SCSI y hd si son IDE. A continuación de esas 2 letras aparece otra que corresponde al número del disco duro. Si se trata del primer disco duro, se llamará a, al segundo b, etc. Y por último aparece el número de la partición correspondiente, numerada tal y como había comentado en un párrafo anterior. Así, la segunda partición de nuestro hipotético segundo discoduro IDE se llamará hdb2; la tercera partición de un primer disco duro SCSIse llamaría sda3, etc.

¿Dónde puede conseguir LINUX? Además de los servidores de ficheros FTP nombrados en el artículo, es posible que exista algún CD con Linux, aunque no hemos podido encontrarlo. Sin embargo, existe otra versión de UNIX llamada NetBSD que sí está disponible en los CDs "Meeting Pearls II" y "Gateway! Volumen 1"

Para dar formarto a nuestras particiones Linux utilizaremos el comando mke2fs. Este comando formateará las particiones con el formato ext2, que es el uno de los más utilizados en Unix, y que es también una actualización del viejo sistema de ficheros ext. Otros sistemas de ficheros que podremos utilizar son minix (una variación del ext2, válido para su utilización con el sistema operativo del mismo nombre que fue una versión reducida de Linux), msdos (para particiones con un sistema de ficheros compatible con los utilizados por los PCs), y affs (para poder leer las particiones de Amiga). En cualquier caso, estos tres últimos comentados sirven únicamente para poder leer ficheros de nuestras particiones no Linux y escribir en ellas, punto sobre el que volveré en próximos artículos.

Así, para dar formato a una partición, tecleen:

```
/sbin/mke2fs /dev/<particion>
```

siendo <particion> la partición a la que vayan a dar formato. Por ejemplo, si quieren dar formato a la cuarta partición de vuestro segundo disco duro, deberán teclear:

```
/sbin/mke2fs /dev/hdb4
```

Este proceso debe ser repetido con cada una de las particiones que hayan destinado a Linux. Tras haber realizado el formateo de las particiones, deben montar éstas para que Linux las reconozca como tales.

Para ello, se utiliza el comando mount con ciertos parámetros, como verán a continuación. Sin embargo, antes de montar las particiones, es aconsejable crear un subdirectorio en el que montar la partición. Así, para montar la partición en donde más tarde descomprimiremos el fichero root.tar.gz haríamos lo siguiente:

```
1.- mkdir /mnt2
2.- mount -t affs
/dev/<particion_amiga> /mnt2
3.- /sbin/mount -t ext2
/dev/<particion_root> /mnt
4.- cd /mnt
5.- tar xzvf /mnt2
/<path_correspondiente>
/root.tar.gz
```

En el primer paso creamos un subdirectorio en donde montaremos más tarde la partición Amiga en donde se encuentran los ficheros root.tar.gz y demás (conviene tenerlos todos en la misma).

A continuación montamos la partición Amiga. El parámetro -t acompañado del formato (affs) indica al comando mount que esa partición debe ser montada como una partición Amiga, puesto que en otro caso no podríamos leer de ella.

En el tercer paso montamos la partición Linux que habíamos preparado con el HDToolBox anteriormente en el subdirectorio /mnt, ya creado por el propio kernel cuando inicializamos Linux.

Nos situamos en ese subdirectorio mediante el comando cd (change directory) y en quinto y último lugar descomprimimos el fichero root.tar.gz con el comando tar acompañado de los parámetros indicados. Si esto no funciona como debiera, aunque sería raro, también es válida la sentencia:

```
gzip -c -d /mnt2
/<path_correspondiente>
/root.tar.gz | tar xvof -
```

La línea vertical es lo que en Unix se denomina "pipe" y significa que la instrucción que está detrás de esa línea se ejecuta justo a continuación de la anterior y con el resultado de esta última.

A continuación daré un ejemplo que probablemente sea algo más fácil de comprender. Supongo que la partición en la que tengo los ficheros Amiga es en hda3, en el directorio Linux (cuidado con mayúsculas y minúsculas en Unix, en este sistema operativo se diferencian) y que la partición que he preparado para Linux con HDToolBox para / (root) es la hdb4, por ejemplo.

La secuencia de instrucciones sería la siguiente:

```
mkdir /mnt2
mount -t affs /dev/hda3 /mnt2
/sbin/mount -t ext2 /dev/hdb4 /mnt
cd /mnt
tar xzvf /mnt2/Linux/root.tar.gz
```

Y por último teclearemos

```
sync
cd /
```

El comando sync actualiza la información a disco en vez de retenerla en cache. Y con cd/ volveremos al directorio raíz, desde donde montaremos las demás particiones.

Lo mismo que hemos realizado con la partición root lo haremos con la /usr. Podemos descomprimir los ficheros en el directorio /usr que creo recordar que ya estaba creado, y como ya hemos montado la partición Amiga en el paso anterior, haremos:

```
/sbin/mount -t ext2
/dev/<particion_usr> /usr
cd /usr
tar xzvf /mnt2
/<path_correspondiente>
/usr.tar.gz

sync
cd /
```

Tengan paciencia porque tardará bastante (con la 060, unos 4 minutos). Si el directorio /usr no está creado, creen uno. Tengan cuidado con crearlo dentro de /mnt, puesto que aquí sí que hay uno creado, y ya contiene algunos ficheros. El que creen debe estar en el directorio raíz, por lo que deben asegurarse de dónde están situados en cada momento, sobre todo a la hora de montar particiones y descomprimir ficheros. Hay un comando que muestra el directorio en el que se encuentran y es pwd (print working directory).

Y de igual manera descomprimirán el fichero var.tar.gz en su partición correspondiente. Esta partición de nuevo la montarán sobre un directorio ya creado /var anteriormente, si es que no está al inicializar Linux.

```
/sbin/mount -t ext2
/dev/<particion_var> /var
cd /var
tar xzvf /mnt2
/<path_correspondiente>
/var.tar.gz

sync
cd /
```

Ya saben que para listar los ficheros y directorios tan sólo basta teclear

```
ls -la
```

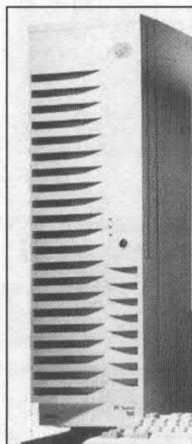
Si necesitan ayuda inmediata en algún comando, pueden intentar teclear
<comando> --help (con los dos guiones, cuidado)

Aunque no todos los comandos disponen de ayuda, la información completa sobre comandos se obtiene tecleando

```
man <comando>
```

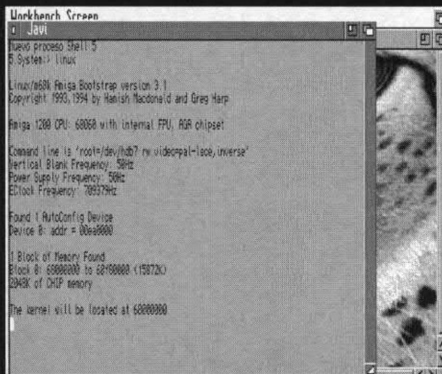
pero no dispondrán de esta ayuda hasta haber instalado correctamente Linux, así que por el momento deberán conformarse con la ayuda inmediata.

Si han realizado todos los pasos sin problemas (en Unix se dice que una



CREACIÓN DE UN FICHERO FSTAB

```
# /etc/fstab
# static file system information, see fstab(5)
#
# This file is not used by the kernel, but rather by mount(8),umount(8),
# swapon(8) and swapoff(8). (Some day fsck(8) will also use this file).
#
# Comment lines have "#" in the first column. The device field is either
# the name of a block special file or a swap file. The device and
# directory
# fields should be absolute pathnames (i.e. start with "/"). Entries
# that are to be ignored should have type "ignore". Frequency and pass
# are numeric fields for dump(8) and fsck(8) that are not yet used in
# Linux. You can leave them empty if you want.
#
# Since entries in this file are processed sequentially, file systems
# must appear after the file systems they are mounted on (/usr before
# /usr/spool).
#
# A sample fstab:
#
# device directory type options
#
/dev/hdb6 / ext2 defaults
/proc /proc proc defaults
#
/dev/hdb5 /usr ext2 defaults
/dev/hdb8 /var ext2 defaults
/dev/hdb7 none swap swap
#
# AmigaDOS affs partitions
/dev/hdb1 /ados/sys2 affs ro
/dev/hdb3 /ados/dh1 affs ro
/dev/hdb4 /ados/dh2 affs ro
/dev/hda1 /ados/mdh0 affs ro
/dev/hda2 /ados/mdh1 affs ro
/dev/hda3 /ados/mdh2 affs ro
/dev/hda4 /ados/mdh3 affs ro
```



buena señal es que no aparezca nada en pantalla después de ejecutar un comando... lo malo suele venir si aparece algo) ya están preparados para inicializar Linux, pero esta vez en plan serio, excepto por un paso previo y absolutamente necesario.

Creación del fichero FSTAB

El fichero fstab es leído por el sistema operativo cuando éste se inicializa. Este fichero contiene una relación de las particiones que se deben montar al iniciar una sesión con Linux, para que no lo tengamos que hacer nosotros manualmente cada vez que arrancamos Linux. Es conveniente editarse un fichero en la partición Amiga donde hayan metido todos los ficheros de Linux y desde allí copiarlo a la partición Unix correspondiente. En la parte superior de la página tienen un ejemplo de un fichero fstab.

En cada línea de este fichero fstab aparecen (tomando como referencia la línea correspondiente a la partición raíz):

1.- La partición a la que se hace referencia (p.ej., /dev/hdb6)
2.- Su situación en Linux (/ -> directorio raíz). Esta situación viene dada por el lugar donde hayan creado los directorios. Si la partición /usr la hubiéran creado en /tmp/usr ésta precisamente sería la localización que deberían insertar en esa posición del fichero fstab.
3.- El formato de esa partición (ext2 -> por ser partición Linux)
4.- Un parámetro que indica que la partición es de lectura/escritura (defaults) sólo de lectura (ro -> read only),etc.

Tras haber editado este fichero con cualquier editor de Amiga, inicializar Linux como lo hemos hecho hasta ahora, montar las particiones como se ha indicado (ya no tendrán que formatearlas de nuevo, tan sólo montarlas) y copiarlas al directorio /etc. Para ello, tecleen:

cp /mnt2/Linux/fstab /mnt/etc

He supuesto que fstab estaba situado de nuevo en la misma partición y directorio en el que estaban todos los ficheros, y esta partición habíamos acordado montarla en /mnt2. Atención: asegúrense de haber montado el root en /mnt puesto que el fichero fstab debe estar situado en /mnt/etc y no en /etc como podría suponerse.

Después de esto, pueden acabar la sesión con el conocido:

/sbin/shutdown -r now

Y aquí llega la prueba final. Desde el Workbench, abran una shell, sitúense en la partición donde tengan el kernel, bootstrap y filesys y tecleen:
amiboot-<x.y> -k
vmlinux-<version> root=/dev/hdb4
ro video=pal,inverse

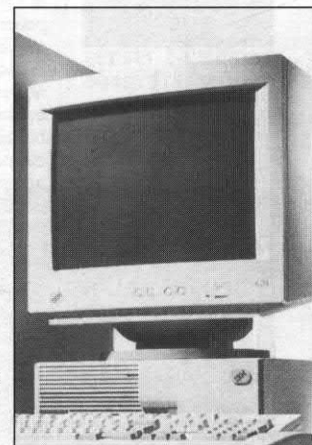
Si esto no funciona, prueben a eliminar el parámetro ro que indica que la partición root es sólo de lectura. En mi caso la tengo de lectura/escritura (pongo rw) y me funciona perfectamente. He supuesto que la partición que ha sido preparada para el root era hdb4, como ya había comentado en anteriores ejemplos, aunque, por supuesto, esto depende de cada cual. También pueden cambiar a entrelazado, como dije en un párrafo anterior, insertando el parámetro -lace (video=pal-lace,inverse).

Ahora, si todo les funciona bien, se encontrarán con una inicialización de Linux que probablemente no les pida un login (es decir, nombre de usuario que quiere utilizar el sistema) porque estarán en modo de "single user".

Para poder acceder al modo multiusuario hay que configurar ciertos ficheros, pero, por ahora, con esto ya podrán ir aprendiendo cosas con el manejo de las páginas man, el compilador de C, y algo que había olvidado comentar, las páginas info. Tecleen info una vez dentro de Linux y lean cuidadosamente lo que se les presenta en pantalla antes de tocar ninguna tecla. En esta pantalla inicial se explica cómo acceder a un curioso tutorial sobre las páginas info, algunas de las cuales están dedicadas al compilador de C de Linux, el gcc y algunos otros recursos de los que dispone todo usuario de Linux.

En un próximo artículo hablaré de la instalación de las X-Windows, de la configuración del sistema en modo multiusuario, de cómo se crea la partición swap, los pasos para montar CDROMs y disqueteras, intercambio de ficheros entre particiones Linux y Amiga (desde Linux ahora sí pueden acceder a las particiones Amiga, para leer de ellas, pero no se puede hacer lo contrario) y de algunas curiosidades más, tales como el Linux Documentation Project, un proyecto en el cual se trata de explicar todos los aspectos de Linux y que resulta de gran ayuda a cualquier usuario. Hasta ese próximo artículo, espero que disfruten de Linux.■ JP

LINUX es un sistema operativo muy utilizado en el sector de la educación para enseñar el funcionamiento interno de los sistemas operativos en general. Existen versiones para casi todas las plataformas que existen y al ser de libre distribución, está muy extendido entre los usuarios de todo el mundo. Los universitarios son probablemente los más interesados, puesto que les permite realizar las prácticas directamente con su ordenador en casa, además de ser una gran fuente de aprendizaje sobre informática.



POR JOSEP ALEMANY/ESTEVE LÁZARO

BITMAP



Este mes nuestros colaboradores Josep y Esteve les enseñan como mostrar nuestro logotipo en formato "bitmap" en una pantalla del Amiga.

Aquí volvemos a encontrarnos, codificando para nuestro ordenador, intentando hurgar en sus interioridades para sacarle el máximo provecho. Hace poco tuve la oportunidad de estar en la Euskal Party y, creanme, hay pocas cosas que impresionen tanto como encontrarte allí, sólo en la oscuridad, tenuemente iluminado por las fluctuaciones de los rayos catódicos emitidos por cientos de monitores. La tensión flotaba en el ambiente, y de repente, la música sonaba y allí estaba ella: una nueva demo había nacido para el deleite de todos. No hay nada igual... Así que, si se siente con fuerzas y quieres pasar a formar parte de ese grupo de privilegiados que compiten entre ellos en una lucha sin fin ni tregua para llegar a ser los mejores en la Demo Scene, sigua leyendo.

En los dos anteriores artículos estuvimos haciendo efectos con el Copper, y, aunque son muy espectaculares, son algo limitados, por ejemplo no nos permiten mostrar nuestro logotipo en la pantalla (¿algo totalmente necesario para llegar a la fama?). Este mes vamos a explicarles precisamente eso (no eso no), cómo poner una imagen en pantalla. Además, de propina, les enseñamos cómo hacer el conocido efecto de "Fade" o fundido de negro con la paleta (¡¡¡No se trata de un hombre de color jugando a PingPong!!!). Se trata del famoso efecto que hace aparecer y desaparecer la imagen cambiando el brillo de todos los colores de la imagen.

Sin más rodeos vamos a empezar con un poco de teoría (ya sabemos que es un palo, pero hay que hacerlo). Para poner una imagen en pantalla hay que comprender el concepto de Bitplane. Un BitPlane es una matriz bidimensional de unos y ceros, o sea, un plano de bits. La idea básica es que a cada bit del plano le corresponde un punto de la imagen. Así, de esta forma, conseguimos definir una imagen de dos colores. Es decir, un color para el 1 y otro para el 0. ¿Qué pasa si queremos poner más colores?.. Deberemos superponer más bitplanes. Si ponemos dos bitplanes podemos representar 4 colores, que es el número de maneras diferentes que se pueden combinar dos bits. Exactamente con n bitplanes se pueden representar 2 elevado a n colores. La circuitería de vídeo nos limitara el numero de bitplanes que podremos utilizar, permitiéndonos un máximo de 6 (64 colores) en Amigas ECS y llegando a alcanzar 8 bitplanes (256 colores) en las máquinas que dispongan de la tecnología AGA. Para saber el color que corresponde a un punto de la imagen, se debe formar un número binario a partir de los dígitos binarios que se hallan en cada bitplane. Pero eso sí, con el orden apropiado. A cada bitplane le corresponde un peso, el mismo que tiene su posición en el número binario que representará el color. Este número lo usará el hardware del Amiga como índice a una tabla de 32 colores, cada uno de ellos con tres componentes RGB. Este será el color que se verá finalmente en el televisor o monitor. En ECS hay 4 bits para rojo, verde y azul. Eso nos da 12 bits de combinaciones. Eso es, 4096 colores posibles de paleta.

En cambio en AGA hay 8 bits para cada componente de color, eso nos da los famosos 24 bits, o sea , 16 millones de colores de paleta, bueno 16777216 para ser exactos.

Y ahora que ya sabemos un poco de qué va el asunto, ya podemos empezar por el plato fuerte. El hardware del Amiga es muy versátil en el aspecto gráfico, lo que permite, con la ayuda del Copper, un amplio rango de posibilidades sin consumir mucho tiempo de CPU. La contrapartida es que, para poner una simple imagen, hay que aprender muchos conceptos y manejar muchos registros, lo que, para un principiante, puede resultar algo confuso y liado. Vamos a intentar hacerlo lo más claro posible.

BPLxPT

Lo primero que a uno se le ocurre es que hay que decirle al hardware de alguna forma dónde empiezan los dichosos bitplanes. Correcto. Para este cometido se encuentran los registros bplXpt, es decir bpl1pt, bpl2pt,...,bpl6pt (BitPLane PoinTers). Cuando salieron los chips gráficos AGA se añadieron 2 registros más: bpl7pt y bpl8pt. Cada puntero a bitplane tiene asociado un DMA. Lo que hacen estos DMAs sencillamente es coger los datos de la dirección donde apuntan dichos punteros y ponerlos en un registro interno del Denise. Una vez allí, los bits de cada bitplane se juntan para formar un número. Este número se usa como índice para la paleta de colores, la tabla de 32 colores con 3 entradas R,G,B, etc... A partir de esto Denise ya sabe qué color tiene que enviarle al puerto RGB , al convertidor a vídeo compuesto o a donde sea. La principal idea que debe quedar clara de estos registros es que son dinámicos, es decir, que su contenido, la dirección a la que apuntan, está cambiando en cada momento. Eso quiere decir, que cuando los DMAs estén enseñando la línea 100 de la imagen, los punteros, efectivamente contendrán la dirección de la memoria donde se halle la línea 100 del gráfico. Esto que parece una perogrullada, si no lo olvida, le va a evitar muchos quebraderos de cabeza cuando programen según qué efectos con el Copper. De hecho, estos punteros son los únicos registros que son obligatorios inicializar al principio de cada salto vertical de sincronismo (Vertical Blanking Gap), eso es, cada vez que el televisor o monitor actualiza una nueva imagen, cosa que ocurre 50 veces por segundo en PAL y 60 en NTS. Como el Copper sólo puede hacer MOVEs a registros de 16 bits, y los punteros son de 32 bits (no todos están habilitados), estos son divididos en dos registros de 16 bits, conocidos como parte alta y parte baja. bplXpth y bplXptl. Para que la Copper List mueva correctamente la parte alta a la parte alta y la parte baja a la parte baja, tal y como debe ser, estos MOVEs en el Copper son inicializados por parte de la CPU en un bucle antes de activar el Copper. Por supuesto que si sólo utilizamos, por ejemplo, tres bitplanes no es necesario que inicialicemos los seis. Sólo los que vayamos a usar.

BPLCON0

Una vez que el Amiga sabe dónde están los gráficos tal vez sería necesario concretar un poco más las cosas, ¿no?. Quiero decir, ¿Vamos a enseñar una imagen en alta resolución o en baja?. ¿Usaremos entrelazado o no?. ¿Cuántos bitplanes usaremos?. ¿Estamos solos en el universo?. La repuesta a todas estas preguntas y a más la tiene el registro BPLCON0. O sea, BitPLane CONtrol register 0. Además de todo esto, Bplcon0 también indica si cuando ponemos 6 bitplanes estamos en modo HAM o en EHB. o bien estamos enseñando dos planos independientes de 3 bitplanes cada uno, el famoso "dual playfield mode". El cuadro 1 detalla todo esto y hace un plano para que se enteren y no vayan tan perdidos cuando miren "Copper lists".

También existen dos registros más de control. Con un esfuerzo de imaginación los diseñadores del Amiga los llamaron:Bplcon1, Bplcon2. Pero los explicaremos en el próximo capítulo, no vaya a ser que le de a alguien un ataque de histeria con tantos conceptos nuevos.

BPLMOD1,BPLMOD2

Estos dos registros se usan para mostrar bitplanes más grandes que una pantalla.

BPLCON0

Bit	Nombre	Función
15	HIRES	Si está a 1, activa el modo alta resolución.
14	BPU2	Estos tres bits designan
13	BPU1	el número de bitplanes
12	BPU0	que se usan.
11	HAM	Si está a 1 y hay 6 bitplanes, activa el modo HAM.
10	DBPLF	Activa el modo Dual Playfield.
9	COLOR	Si está a 1 habilita la salida color de vídeo (A1000)
8	GAUD	Activa audio genlock.
7-4	---	No usados en ECS.
3	LPEN	Permite la entrada del lápiz óptico
2	LACE	Modo entrelazado (1 activo)
1	ERSY	Sincronización externa. (1 activado)

CUADRO 1

Cuando los DMAs llegan al final de una línea (luego explicaremos cómo saben que ha llegado el final) lo que hacen sencillamente es sumar este número a todos los punteros de los bitplanes. Por ejemplo: si tenemos una imagen de 640 pixels y estamos enseñando 320 porque estamos en baja, tendremos que poner un 40 en BPLMOD. 320 pixels caben en 40 bytes (40*8=320). Eso quiere decir que cuando se hayan enseñado 40 bytes tenemos que saltarnos 40 bytes más, ya que el ancho de la imagen es de 80 bytes. Bplmod1 se usa para los 3 bitplanos pares y bplmod2 para los 3 impares. Normalmente pondrá lo mismo en ambos, a no ser que estén en Dual Playfield y quieran enseñar dos planos (imágenes superpuestas) con ancho diferente y quieran hacer Scroll. Para que se haga la luz en sus neuronas , ya curtidas en batallas, le hemos hecho otro impresionante plano, sólo igualable a algunos de los impresionantes esquemas que aparecen en algunos manuales de hardware (cuadro 2).

DIWSTRT ,DIWSTOP

Con estos dos registros definimos la ventana de nuestra imagen que va a ser visible en nuestro ya entrañable y querido monitor/televisor. Como una ventana necesita cuatro coordenadas, se usa un byte para cada una. Como dos words tienen cuatro bytes, no hay problema, todos contentos. El problema viene cuando las coordenadas son físicas, es decir, las mismas que había que poner cuando dábamos posiciones verticales o horizontales en la instrucción Wait del Copper. Esto nos da un rango de coordenadas verticales de 0 a 313 y de 0 a 380 (incluso más, depende de lo plano que sea su televisor) para las horizontales.Y tenemos que meter eso en un byte, ¡Oh cielos, estamos perdidos !.¿ Qué vamos a hacer?. Tranquilos, que nadie se suicide aún. Vamos a ver cómo se las ingeniaron estos chicos para hacer esta proeza. Primero lo hicieron con el Copper, y ahora con esto. Lo que sea para ahorrarse un bit. En Diwstart, como su nombre indica , se encuentra el inicio de la ventana. El byte alto contiene la coordenada horizontal. Como sólo tiene 8 bits y los números a representar son de 10, se optó por el mismo sitema que el Copper, o sea, perdemos los 2 bits menos significativos. El byte bajo contiene la coordenada inicio vertical. Como sólo tiene 8 bits, quiere decir que la coordenada de inicio vertical sólo puede estar entre 0 y 255 de las 313 posibles. Diwstop igual pero para el final. Bueno, la coordenada horizontal funciona igual que antes pero esta vez dice cuándo se acaba la ventana. La coordenada vertical, en cambio, es un poco distinta. Es un número con signo en complemento a dos que hay que sumarlo a la línea 256 para obtener la coordenada final. Esto hace posible coordenadas finales por encima o por debajo de esta dichosa y maldita línea. También hace posible resultados tan extraños como, por ejemplo, que para enseñar 256 líneas haya que poner lo mismo en los bytes bajos de Diwstart y Diwstop. No olviden mirar el fabuloso cuadro número 2 y aprenderse de memoria todos los bits (el mes que viene preguntaremos al azar para ver si han aprendido la lección).

DDFSTRT/DDFSTOP

Llegados a esta punto si pensaban que lograrían entender algo de este artículo, olvídanlo, esto supera con creces todo lo que han visto hasta ahora, incluido la demostración del teorema fundamental del cálculo integral. Bueno, tampoco nos pasemos, de acuerdo, el teorema es más difícil, pero estos dos últimos registros se las traen. Si se inicializan mal, pueden acabar viendo basura por la tele y no me refiero precisamente a Tele 5. Lo que muchos programadores acaban haciendo es utilizar los valores estándares para los modos de alta y baja resolución y luego adaptarlos si la ventana a enseñar es más pequeña o se hace Scroll y la imagen es más grande. Lo que dicen estos dos registros son las coordenadas físicas de la imagen (no de la ventana que se enseña en el monitor), dónde los DMAs deben empezar a coger los datos, y cuándo deben de terminar. Porque es posible que, aunque queramos hacer la ventana de visualización más pequeña, desemos que los datos que se enseñen sean los mismos o tal vez no. También podríamos estar haciendo Scroll horizontal. En ese caso habría que decirle a los DMAs que cogieran un word de más antes de empezar a enseñar los que forman la imagen. Para todo esto sirven estos dos registros. Si no quiere complicarse la vida utilice el método para calcularlos o use los que hay en las tablas de los manuales. Esto debería ser suficiente el 95% de los casos (cuadro 3).

Comentario de la rutina

La rutina de este mes realiza lo que se conoce popularmente como un fundido. Como se supone que ya lo habrán visto miles de veces, no hará falta dedicar dos páginas para describir el efecto. Lo que hace sencillamente es cambiar los colores de la paleta, desde un estado en el que están todos los colores a 0, o sea, todos los colores a negro, hasta la paleta original de la imagen. Luego espera a que se pulse el botón izquierdo y vuelve a realizar el mismo proceso pero al revés. ¿Cómo se hace todo esto?.

Bien, vamos por partes. Lo primero que hay que hacer es prepararlo todo para que se vean las cosas bien. En la inicialización ponemos los punteros a bitplane en el Copper, borramos toda la paleta a negro, y preparamos los colores pasándolos a un formato que la rutina de Fade entienda, es decir, un byte para cada componete RGB. Eso se hace con la subrutina InitFade. Una vez hecho esto activamos la Copper List y los DMAs que usaremos y pasamos al bucle principal.

En el bucle principal nos limitamos a hacer las llamadas a las rutinas que hacen los fundidos y los contrafundidos, o sea FadeIn y FadeOut. El plato fuerte del menú lo componen probablemente las subrutinas SumaLum y InitFade. La subrutina InitFade ya se ha explicado lo que hace. Después de llamarla tenemos en Colbyte la paleta en formato RGB byte. ColByte es un buffer que debe tener por lo menos 3*numcols bytes de longitud. SumaLum, como su nombre indica, suma la cantidad que hay en la variable lum (luminancia) a cada componente de color independientemente. Comprueba si se pasa de 15 y si lo hace la recorta a esa cantidad. Como lum puede ser negativa, también mira si el resultado es negativo, en cuyo caso recorta la cantidad a cero. Repite este proceso para todos los colores. Cuando lum es cero, obtenemos la paleta original. Cuando es -15 (en ECS), todos los colores serán $000. Cuando es 15 todos a blanco ($fff). Hay que recordar que esta variable está con 8 bits de precisión en ECS. Por tanto será: 15*256 y -15*256 lo que contendrá y NO 15 y -15. Si se comprende lo que hacen estas rutinas, es muy fácil utilizarlas. Sólo hay que modificar el contenido de lum y llamar a SumaLum periódicamente y todo funcionará bién.

Despedida y cierre

Esperamos que con esta rutina puedan entender el potencial que encierra en su interior los custom chips del AMIGA. Cierto es que, al principio, resulta algo complicado entender todos los registros y su funcionalidad, pero con la práctica seguro que llegarán a dominarlos a la perfección. Hasta la próxima.■JA/EL



Los listados de este artículo los pueden encontrar en el disco de portada de la revista. Solicítelo a nuestra redacción y se lo enviaremos gratuitamente.

CUADRO 3

Para calcular los valores de DDFSTRT y DDFSTOP manualmente sigua el siguiente procedimiento sacado de Amiga Systems Program Guide.

HStart=valor de la coordenada horizontal que haya puesto en Diwstrt. En baja resolución: DDFSTRT=(HStart/2-8.5)AND $FFF8DDFSTOP=DDFSTRT+(pixels por línea/2-8)

Esto debería dar en hexadecimal, suponiendo $81 para HStart y 320 pixels por línea:
DDFSTRT=($81/2-8.5) AND$FFF8=$38
DDFSTOP=$38+(320/2-8)=$D0

Y en alta resolución:
DDFSTRT=(HStart/2-4.5) AND $FFFC
DDFSTOP=DDFSTRT+(pixels por linea/4-8)

Esto nos da, suponiendo que HStart es $81 y 640 pixels por línea:
DDFSTRT=($81/2-4.5) AND $FFFC=$3C

CUADRO 4

```
Imagen normal de 320 pixels en una ventana de 320.
word:     0   1   2   3... ...19<-- Linea 0
          20  21  22  23...      <-- Linea 1
          ... ... ... ...        <--.....
BPLMOD=0
Imagen más ancha de 640 pixels en una ventana de 320.
word:     0  1  2  3.. ...19  20...(Fin linea 0 en pantalla)
                               ...39 (Fin linea en memoria)
          40 41
BPLMOD=40 (bytes que equivalen a 20 words)
```

CUADRO 2

DIWSTRT	$08E															
Bit No	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	V7	V6	V5	V4	V3	V2	V1	V0	H7	H6	H5	H4	H3	H2	H1	H0
DIWSTOP	$090															
Bit No	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
	V7	V6	V5	V4	V3	V2	V1	V0	H7	H6	H5	H4	H3	H2	H1	H0

POR FMARTIN

EN LA RED... con Amiga

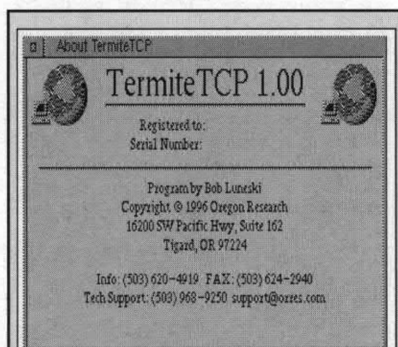
El Amiga está cada vez más presente en la red de redes: Internet. En esta sección podrá encontrar noticias, comentarios y lugares interesantes que visitar, viajando como no, con su Amiga.

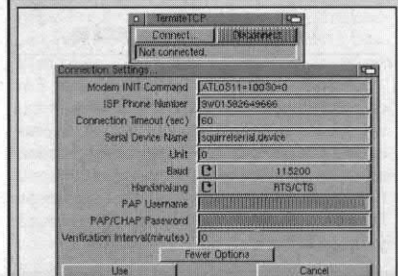
Novedades Internet en Aminet



Jabber es un nuevo cliente IRC que se encuentra en estado de desarrollo por unos programadores que aseguran que es el mejor IRC de Amiga que existe, y probablemente, incluso de otras plataformas. Estaremos atentos a ver qué tiene de cierto... próximamente aparecerá en Aminet.

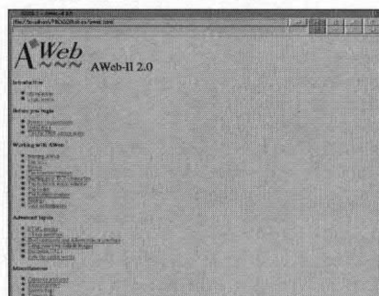
X-Cache es una nueva pequeña utilidad de Shell que pueden encontrar en Aminet. Permite visualizar las imágenes que contienen los directorios utilizados para cache de los navegadores IBrowse y Vogayer. Es posible borrarlos, moverlos, renombrarlos, etc.





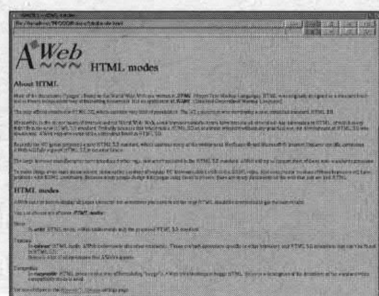
TERMITE TCP

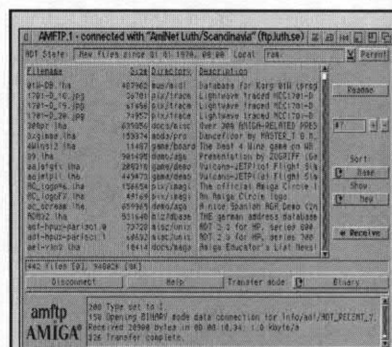
Si de algo no nos podemos quejar los usuarios de Amiga es de la cantidad de software que está apareciendo para conectarse a Internet.
Ahí está el ya desbancado AMITCP, el magnífico MIAMI y ahora, el nuevo TERMITE TCP 1.00
Este soft permite conectarse con la misma facilidad que MIAMI, aunque tiene algunas ventajas más. Por ejemplo, soporta tarjetas con puerto serie de alta velocidad, como la Surf Squirrel, incorpora clientes Telnet y FTP y se están desarrollando muchos más. La configuración es totalmente gráfica.
Para más información, el producto es comercializado por HISOFT.
http://www.hisoft.co.uk

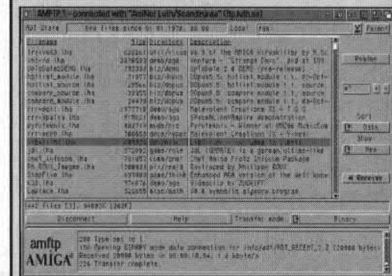


AWEB II v.2.1 Versión Comercial

AmiTrix Development ha anunciado que la versión 2.1 del popular navegador AWEB estará disponible en Octubre.
La versión 2.1 de AWeb-II tiene las siguientes nuevas características:
- Soporta completamente el estándar HTML3.2, incluyendo tablas, cache configurable totalmente, control separado de imagen y fondos, soporte para mapas, función de búsqueda de texto, más comandos ARexx, tipos MIME adicionales, soporta paleta de escala de grises, mejora la velocidad y el uso de memoria, etc.
Para más información:
http://www.networkx.com/amitrix



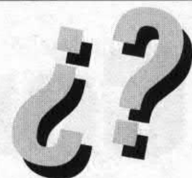


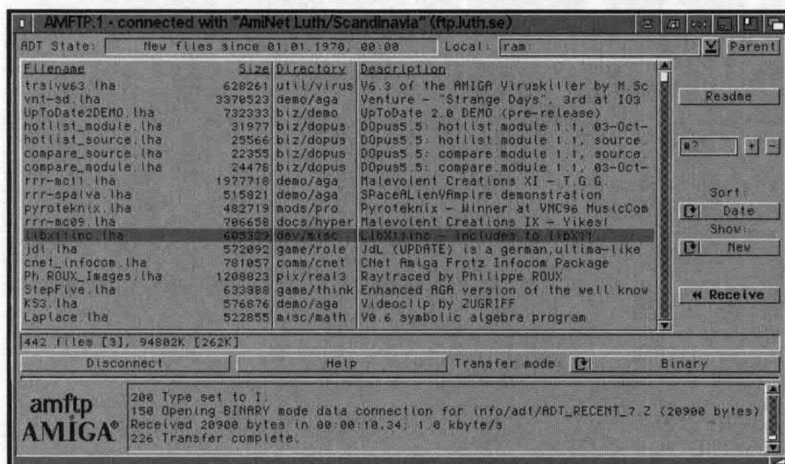


AMFTP v.165

Una de las aplicaciones más utilizadas por los usuarios de Amiga conectados a Internet es el cliente FTP, o File Transfer Protocol. Con él podemos enviar y recibir ficheros de Aminet. Esta nueva versión corrige algunos bugs y añade algunas opciones ARexx, de esta forma se completa uno de los FTP más completos que existen para Amiga. La posibilidad de reestablecer la conexión automáticamente y continuar bajándose los ficheros después de un corte de conexión es única en esta aplicación.
Aparte de que está totalmente preconfigurado para conectar y cargar la lista de los fichreos más recientes de Aminet.
Más cómodo, imposible.

Cómo funciona: FTP





Imagínese miles de ordenadores interconectados a través de una red mundial. Imagínese también el número ilimitado de aplicaciones que usted podría dar a esta red. Seguramente, la primera que se le ocurra es la posibilidad de transferencia de ficheros entre los miles de usuarios que accedan a esta red.

Pues bien, esa aplicación ya existe en Internet, y se llama File Transfer Protocol o FTP. Se trata de un protocolo que es ya estándar para la transferencia de ficheros de todo tipo a través de cualquier ordenador que lo soporte.

Gracias a FTP todo el mundo tiene la posibilidad de dejar o coger ficheros directamente de la red. De hecho, existen máquinas conectadas a la red que únicamente se dedican a servir ficheros para los usuarios que los demanden. Existen miles de estos servidores FTP que contienen Gigabytes de ficheros shareware y de dominio público. Algunos de estos servidores son privados, y para poder entrar en ellos es necesaria una autorización. Pero otros son anónimos, con sus puertas abiertas públicamente a todo el mundo.

Es éste el caso del conjunto de servidores de FTP que reúnen más de 30.000 ficheros para nuestro querido Amiga. Sí, sí, han leído bien. Es un orgullo para todos los usuarios de Amiga el poder acceder a uno de los servidores que más crecimiento y actividad tienen en Internet: Aminet. Existen decenas de máquinas repartidas por todo el mundo que son espejos del servidor central de Aminet. Estamos hablando, para que el lector se haga una idea, de un servidor que contiene más ficheros que cualquier otro de PC o MAC. En él puede encontrar programas que hacen lo inimaginable, imágenes, módulos, sonidos, animaciones, objetos 3D, etc. etc. Me atrevería incluso a decir que gracias a Aminet el Amiga está todavía vivo en la red y que muchos usuarios encuentran en ella una forma de conseguir información y, programas que mantienen vivo a su ordenador.

Por otro lado, los programadores y empresas dedicadas a Amiga han encontrado en Aminet una vía para promocionar sus productos. De esta forma podemos bajarnos versiones demo de programas comerciales, o versiones completas pero a las cuales hay que registrarse para seguir utilizándolas, o actualizaciones de los programas, etc.

Para acceder a un servidor primero hay que tener un programa cliente de FTP. Como no, para Amiga existen varios, y además muy potentes. Por ejemplo, el AmiFTP es un programa cliente de FTP moderno que permite conectarse a un servidor, visualizar el nombre, tamaño y descripción de los ficheros que contiene y por supuesto, seleccionar uno o más ficheros para recibirlo en su Amiga. Además, tiene una capacidad única, es capaz de reiniciar una transferencia a partir del momento en que, por una u otra causa, se cortó.

Es posible configurarlo de forma que se conecte automáticamente a un nodo de Aminet y muestre la lista de los ficheros ordenada alfabéticamente o por fecha, y que han sido dejados durante los últimos siete días. El manejo del programa se realiza a través de un interfaz gráfico muy fácil de usar, atrás quedaron los clientes FTP que requerían entrar comandos tipo DOS (dir, list, put, get, etc), aunque todavía tienen servicio para los administradores de redes y entornos UNIX.■

Algunas direcciones de FTP Aminet:

wuarchive.wustl.edu
ftp.netnet.net
ftp.luth.se
ftp.gui.uva.es
ftp.eunet.ch
ftp.amigalib.com
ftp.uni-bremen.de
ftp.cnam.fr



Faxes, cartas, periódicos, revistas, televisión, radio, videojuegos, etc. son ejemplo de algunos de los medios que actualmente se utilizan para transmitir todo tipo de información. La mayoría de ellos emplean para su transmisión el papel, las ondas hertzianas o, recientemente, el formato CDROM.

Quizás el lector todavía no sea consciente de lo que Internet puede llegar a representar para los medios de información tradicionales. Estamos ante una progresiva desaparición del fax, desde que apareció el correo electrónico. Ya empiezan a publicarse revistas y periódicos únicamente en Internet, sin su versión en papel. La cantidad de información contenida en Internet y la interactividad con el usuario, desplazan a la prensa escrita tradicional.

El CDROM está también condenado, ya que Internet es mucho más flexible y no está restringida a unos centenares de megabytes. Además, el contenido puede ser actualizado en cualquier momento.

Ante las ventajas de Internet podría decirse que no sería una locura anunciar la desaparición a medio plazo de algunos de los medios de comunicación tal y como hoy los conocemos. Si bien una desaparición completa queda muy lejos, sí que sufrirán una transformación radical en su filosofía de trabajo.

Dentro de unos años Internet será como el Teletexto, simplemente nos situaremos delante de una pantalla (que puede ser nuestro televisor) y, aparte de los canales de TV, tendremos la opción de conectarnos a la red. A diferencia del teletexto, Internet será completamente interactiva y multimedia, ofreciendo al televidente unos servicios como envío de faxes, correo electrónico, ficheros, es decir, todo tipo de información susceptible de ser procesada y convertida en bits.

Es lo que ahora se comienza a llamar como Televisión Inteligente. Pero, aparte de la TV, aparecerán multitud de dispositivos independientes para conectarse a la red y navegar por ella. Estos dispositivos electrónicos, que ahora no son más que prototipos, inundarán masivamente todos los hogares, ya sean integrados en el vídeo, en una consola de juegos, en la TV, o en el ordenador.

Actualmente, y aunque el aumento de usuarios de Internet es exponencial, existen todavía unos límites tecnológicos que cortan las alas a algunos de estos proyectos. Efectivamente, la velocidad de transferencia de información en la red es demasiado baja como para transferir gran cantidad de información. Por ejemplo, transferir imágenes en vivo.

Si unimos esto a la cada vez más colapsada y saturada Internet llegaremos al punto en que existirán nuevos servicios, pero tendrán que quedar relegados a los afortunados que posean líneas de alta velocidad (RDSI es un comienzo). Ahora, tirando de las prehistóricas líneas telefónicas no podemos más que bajarnos ficheros de algunos megas, ver imágenes pequeñas, reproducir sonido, y navegar a vela por los webs de todo el mundo. Y digo navegar a vela porque dependiendo del día no hay suficiente viento como para poder hacerlo, es decir, Internet está tan saturada y va tan lenta que se convierte en aburrida y tediosa. Sí, sí, ya podemos estar preparados con un superultramoderno modem...al final, siempre nos quedaremos con que el servicio es lento.

Y es que hace falta un cambio en la red que permita un acceso veloz a la información. No estoy hablando de un cambio de modem, sino del cambio de la línea física por la que pasa información desde nuestro ordenador al servidor de Internet que nos conectemos. Las líneas RDSI son ya un claro ejemplo de que esto es posible y, aunque aún son caras, seguramente la tendencia marcará un claro crecimiento hacia la expansión de estas líneas hasta llegar al mercado de masas.

Dentro de unos años será impensable no tener una línea de acceso rápido a Internet, de lo contrario, estaremos limitados a los lentos servicios actuales...

Y puestos a soñar...el día que lleguen las líneas de alta velocidad se harán realidad sueños como la vídeo-conferencia (que desplazará al teléfono), cientos de canales de TV por Internet, teletrabajo, bibliotecas interactivas a domicilio, juegos de realidad virtual con cientos de participantes sin moverse de casa, teletransportación mediante imágenes holográficas, etc, etc. ¿Ciencia ficción? No, no lo creo...el siglo XXI está ya aquí y en algo se ha de notar...aunque todavía quedan una decena de años para poder disfrutar los sueños... ■

¿Dónde?

De todos son conocidos los buscadores de información a través de palabras clave (webcrawler, agnes, yahoo, etc.). Ahora, gracias a la Universitat Jaume I de Castellón es posible utilizar un buscador íntegramente en Español introduciendo una palabra o mediante un mapa sensible de España. Lentamente nuestro país va despertando y cada vez los usuarios de Internet tenemos más servicios en nuestro idioma... http://donde.uji.es

Cómo conectarse a Internet con MIAMI








¿Dónde conseguir el MIAMI?

Actualmente MIAMI es un programa shareware, es decir, si quiere utilizarlo durante más de una hora tiene que registrarse por $35 dólares (unas 4.500 ptas). Puede enviarlas por giro postal directamente, incluyendo fotocopia del resguardo de correos y sus datos. El autor del programa le enviará un manual y una "key" para poder utilizar MIAMI eternamente. Debe enviarlo a:

Holger Cruse
12006 Coed Drive
Orlando FL
32826-3101
USA

ALTA EN UN PROVEEDOR DE INTERNET

Los datos que el proveedor le suministrará al darse de alta son los siguientes:

- Nombre de Usuario (Login Name)
- Password
- Dirección correo electrónico
- Dominio del proveedor (Domain Name)
- Dirección IP del proveedor (DNS Server)
- Nombre del Servidor de correo (Mail Server)
- Nombre del Servidor de Noticias (News Server)

La entrada del Amiga en Internet es uno de los terrenos en los que más éxito está teniendo últimamente nuestra querida máquina. Los programadores se han puesto a desarrollar aplicaciones de red que permitan al Amiga conectarse con facilidad y, a la vez, permitan aprovechar los últimos avances de la red de redes.

Existen abundantes y excelentes aplicaciones para navegar, hacer ftp, email, IRC, telnet, etc., además del propio soft de red como el AmiTCP/IP. Sin embargo, este último es bastante complicado de configurar y más de un usuario se ha quejado en este aspecto.

Teniendo en cuenta que sin un soft que permita primero conectarse a la red no es posible acceder a los servicios que ésta nos presta, es lógico pensar que debería ser un soft de fácil configuración y sobre todo que tenga un interfaz gráfico agradable al usuario. Aunque AmiTCP/IP cumple con el requisito de ser el más completo, éste no es precisamente el más amigable para los usuarios que no tengan conocimientos mínimos de redes. Como consecuencia, más de un lector estará de acuerdo en que ha pasado horas delante del Amiga para intentar configurar el AmiTCP/IP sin resultado alguno o que después de unos cuantos dolores de cabeza, lo consiguió.

Ahora, con la aparición de un nuevo software de red llamado MIAMI, estos dolores de cabeza desaparecerán para siempre. Este programa, como AmiTCP/IP, implementa el protocolo TCP/IP necesario para conectarse a Internet, pero, para configurarlo, únicamente hay que hacerlo a través de un interfaz gráfico y no hay que editar ni un sólo script o variable de entorno.

Está pensado para ser fácil de usar y no requerir más datos que los extrictamente necesarios y que nuestro proveedor de Internet nos suministrará al darnos de alta en Internet. Afortunadamente para todos, no es necesario tener conocimientos de redes para poder configurar MIAMI.

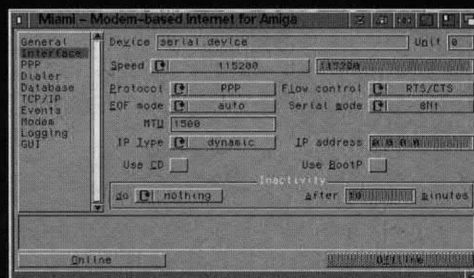
Además, en cuestión de 5 minutos lo conseguirán. Y si no, sigan este pequeño tutorial gráfico y lo comprobarán por sí mismos. Ahora ya no tiene excusa para no conectarse a Internet con su Amiga. ■FM

1 Alta en un proveedor de Internet y ejecución de MIAMI



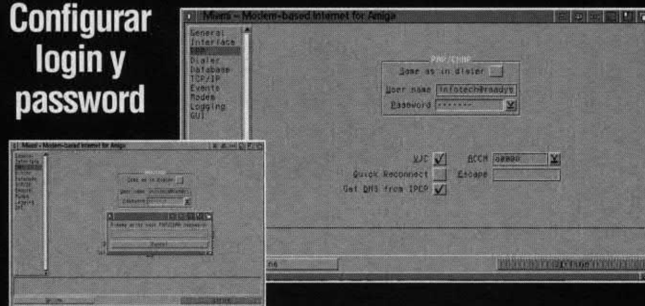
El primer paso es darse de alta con algún proveedor de servicios de Internet. En nuestras páginas puede encontrar varios anuncios de proveedores que trabajan directamente con usuarios de Amiga. Los datos necesarios suministrados por el proveedor los pueden encontrar en la columna de comentario de la izquierda. Una vez realizado la alta, ejecute MIAMI.

2 Configurar puerto serie y modem



El modem es el puente entre Internet y nuestro Amiga. En Miami debemos indicarle a qué velocidad se comunica el Amiga con el modem. Esta velocidad es como máximo 115.200 bauds, pero es posible que deban bajarla a 57.600 o 34.800 dependiendo del procesador Motorola que tenga su Amiga. También es importante señalar las opciones Flow Control =RTS/CTS y IP Type= Dynamic.

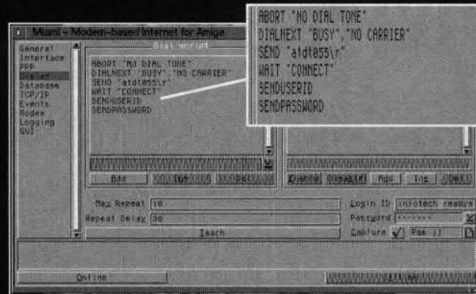
3 Configurar login y password



El interfaz PPP es el que permite al Amiga conectarse a través del puerto serie a una red que use el protocolo TCP/IP, es decir, Internet. Necesita su nombre de usuario y el password, que previamente le habrá concedido un proveedor de Internet. Así pues, en nuestro caso, escribimos "infotech@readysoft.es" y nuestro password secreto "XXXXX". Marque también la opción de "Get DNS from IPCP" y la "VJC".

4

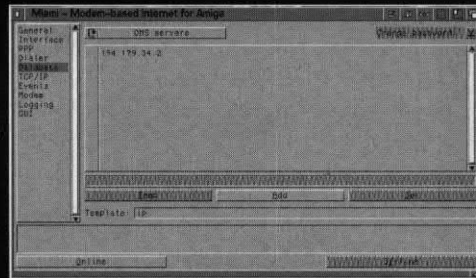
Configurar los comandos de llamada a Infovía



Para conectarse a Internet a través de Infovía es necesario una protocolo para llamar al "055" y transmitir la identificación del usuario que llama. Para ello se emplea un pequeño script que hay que entrar en la ventana de Miami, tal y como se muestra en la ampliación de la imagen izquierda. Cada comando ha de escribirse y añadirse con la opción ADD. También tiene que escribir en esta ventana su nombre de usuario en "Login ID" y su password en "Password", tal y como hizo en el paso anterior. Observe que su password no aparecerá, en su lugar habrá puntos.

5

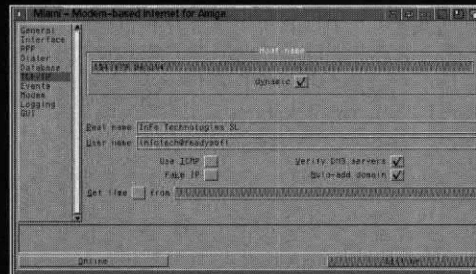
Añadir la dirección del servidor DNS de su proveedor



En la ventana denominada como "Database" tiene que añadir la dirección IP de su proveedor y que también previamente le ha suministrado al realizar la alta -compuesta por cuatro números separados por puntos-. Por ejemplo, en nuestro caso le hemos dado al botón ADD y hemos escrito la dirección de nuestro proveedor :194.179.34.2 En su caso puede ser diferente a la nuestra, ya que cada proveedor tiene la suya propia. Debe tener precaución y asegurarse de que la escribe correctamente.

6

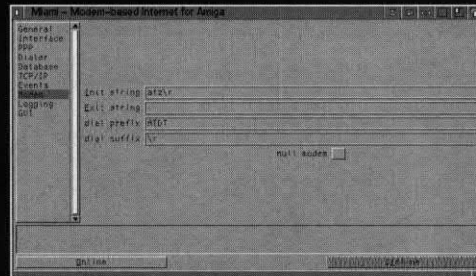
Configurar dirección email y tipo de conexión



En la ventana de configuración del protocolo TCP/IP simplemente sólo hay que marcar las opciones "Dynamic" "DNS Servers" y "Auto-add domain". También, aunque no es extrictamente necesario, tiene que escribir su nombre real y el nombre completo de usuario que tenga en Internet. En nuestro caso, "InFo Technologies S.L." es nuestro nombre real y "infotech@readysoft.es" es nuestro nombre de usuario en Internet.

7

Configurar comandos para enviar al modem



En la ventana de Modem han de escribirse los comandos HAYES que hay que enviar al modem. Esto depende del tipo y marca de modem que se utilice. Para no liarse, lo más sencillo es hacer un reset al modem antes de cada conexión con el comando estándar "ATZ" y escribir el comando "ATDT" o "ATDP" para llamar por una línea de teléfono que funcione por tonos o por pulsos. La diferencia entre una y otra es que al marcar cualquier número de teléfono se escuchan "tonos musicales" o no.

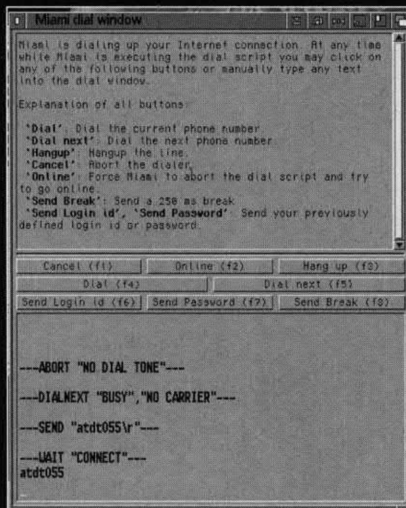
¡POR FIN! ¡CONEXIÓN!



8

9

10



Y por fin ha llegado el momento. Las ventanas de LOGIN y GUI no son necesarias para nuestro propósito, así que el siguiente paso es darle al botón de "Online" para iniciar la conexión. ¡Atención! Antes compruebe que su modem está en marcha. A partir de que pulse online aparecerán automáticamente una serie de ventanas en las que usted no tiene que intervenir.

Inmediatamente, y si no hay ningún problema y se han seguido todos los pasos anteriores, MIAMI abrirá una primera ventana donde aparecerá una serie de comandos que se envían al modem para que llame al "055" de Infovía. En este momento el modem debe comenzar a trabajar.

Se establecerá la conexión, se cerrará esa ventana y se abrirá otra donde se le avisa de que se está intentando configurar el PPP. Si todo funciona correctamente al cabo de un instante se cerrará la ventana y en la ventana principal del MIAMI, en la parte inferior, aparecerá un mensaje avisando de que se está en línea "Miami is now online". Es decir, ya estamos conectados a Internet. Para comprobarlo, ejecutamos un navegador WWW como "Voyager", "AWeb" o "IBRowse" y ¡A viajar por Internet! Que tengan buena suerte...



MiamiInit y configuraciones de otro tipo.

Dentro del propio Miami existe una utilidad para configuraciones personalizadas en función del proveedor de Internet, llamada MiamiInit. En España, la vía más utilizada para acceder es Infovía y por lo tanto hemos considerado más interesante explicar cómo configurar MIAMI sólo para ésta, sin necesidad del MiamiInit. También, cómo no, podrían existir otras formas de configurar MIAMI, pero ésta que planteamos garantizamos que funciona, ya que es la que utilizamos para nuestro propio acceso.

¿En qué Amiga funciona MIAMI?

La configuración mínima para que MIAMI corra es la siguiente:
- Un Amiga con la versión OS 2.04 o superior
- Tener instalado el MUI 3.3 o superior
- Un modem compatible HAYES conectado a una línea de teléfono
- Una cuenta de un proveedor de Internet

¿Qué otras aplicaciones clientes de Internet se necesitan?

MIAMI es el programa que les permite conectarse a Internet, pero para navegar, enviar/recibir correo, bajarse ficheros, etc. necesita otros programas. Puede obtener más información en el número 11 de Amiga.InFo donde encontrará diez páginas dedicadas a Internet.

EN LA RED...

WEBS DEL MES

Este mes hemos buscado páginas relacionadas con el tema central de la revista: La infografía En ellas podrán encontrar imágenes, tutoriales, objetos 3D, revistas, usuarios y películas en donde el Amiga ha tenido especial relevancia. Casi todas están relacionadas con el apasionante mundo de los gráficos 3D. ¡Que disfrute con ellas y su Amiga!

¡Ah! por cierto, si encuentra nuevas direcciones de interés no dude en enviarlas a infotech@readysoft.es

¡Envíenos la dirección de sus páginas web a nuestra redacción y las verá publicadas en Amiga.InFo! Estamos buscando amigueros con presencia en Internet para publicar sus direcciones en la revista...

[1] Voyager · Error Message

Location: news:

Fastlinks: AT | Vapor | Amiga Web | Webcrawler | Lycos | Archie | Yahoo | News

http://www.heathcomm.no/~gfxdude/index2.htm

http://www.cvc'fo.it/3000+/amiga.htm

http://www.cucug.org/agnes.html

http://artie.com/argamiga.html

http://www.ncinter.net/~iansmith

http://204.157.146.105/index.html

http://artie.com/amijohnn.htm

http://www.portal.com:80/~amg/lmp/lmpstart.html

http://www.algorithms.com/users/henrym/index.html

http://www.amigasupport.com/oxyron/oxyamiga.htm

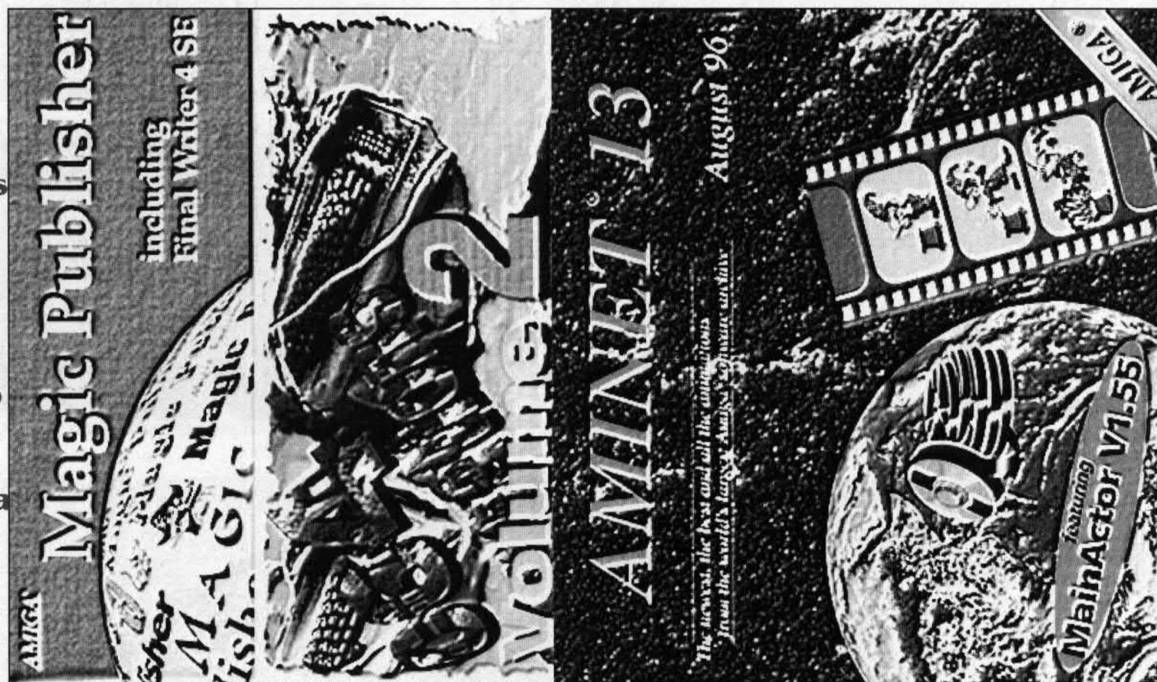
http://members.aol.com/DShin65/scsififx.htm

http://www.portal.com:80/~amg/

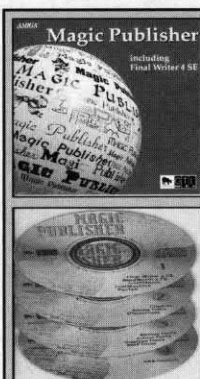
Document done.

NOVEDADES CD

Los CD's de este mes responden a tres personalidades diferentes: romántico, pragmático y apasionado. Joan L.Ceprià se define como romántico apasionado. Descubra ahora su personalidad informática oculta.



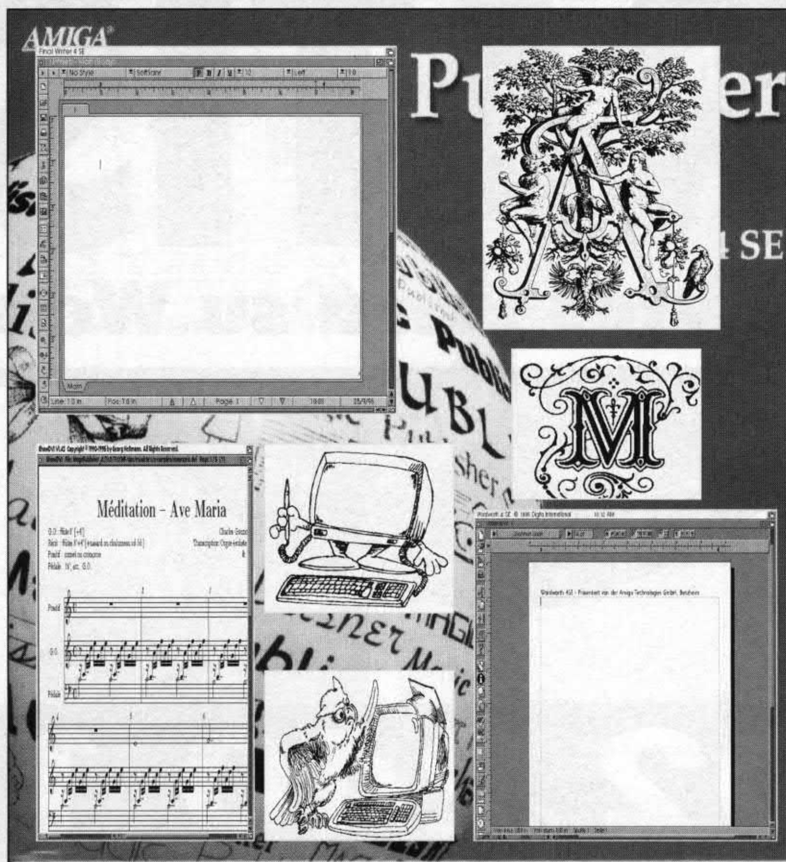
Magic Publisher



MAGIC PUBLISHER

FABRICANTE GTI
ORDENADOR Amiga
PUNTUACIÓN 10

"Un CDROM magnífico y prácticamente imprescindible."

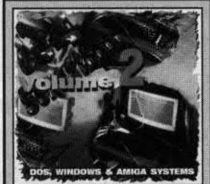


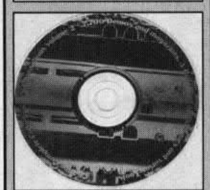
De vez en cuando encontramos un título en CD-ROM que marca una línea entre el antes y el después de su aparición. Con Magic Publisher ocurre esto. Esta colección de CDs (cuatro, en total), dedicada exclusivamente a la edición de textos, es de referencia obligada si de autoedición estamos hablando. Con los contenidos de estos CD-ROMs pueden desde crear posters a páginas de Internet, pasando por la edición de revistas. Todas las herramientas necesarias para crear documentos de calidad se encuentran en Magic Publisher. Si no se han convencido, ahí tienen unos cuantos datos: más de 10000 fonts en siete tipos diferentes (Colour Fonts, Bitmap fonts, IFF-Fonts, Adobe Fonts, IntelliFonts, Truetype Fonts y DMF Fonts), 5000 cliparts y 150 drivers de impresora. Pero eso no es todo, ya que también pueden encontrar los programas Final Writer 4 SE, WordWorth 4 TD y PasTex, un programa editor de páginas antiguo pero no superado. Todo esto viene acompañado de un pequeño libro con todas las fonts y cliparts impresas para que puedan escoger los dibujos o letras más convenientes.

C64 Sensations Volume 2

Hace un tiempo apareció en esta sección otro CD dedicado a emuladores. Aquél tenía el problema de intentar abarcar demasiado para quedarse en bien poco. Este CD que tenemos entre manos es todo lo contrario. Dedicado en cuerpo y alma a aquella máquina que nos hizo pasar tantos buenos ratos, incluye todo lo necesario para poder convertir nuestro Amiga en un C64, aunque sólo sea por unos instantes. Para ello pueden utilizar el MagicC64 v1.3, un emulador excelente y totalmente configurable a medida del usuario. Las opciones de salvar configuración y sonido están desactivadas, puesto que este programa es shareware y necesita registrarse para poderlo utilizar en toda su extensión. Pese a ello nada le impide servirse de él para probar sus antiguas habilidades con Rambo, Commando o Arkanoid o programando el típico programa en basic. Para que no piensen lo contrario, les aviso que esos juegos no se incluyen en el CD. En cambio sí que pueden encontrar más de 700 demos de "Aquellos maravillosos años" junto con un buen montón de Sid Tunes. Encontrarán también la versión íntegra del A64 Package junto con otros emuladores incompletos (léase ShapeShifter, Emplant, Gameboy...) Por cierto, lo PeCeros también podrán gozar del C64 con el emulador que se incluye para ellos.







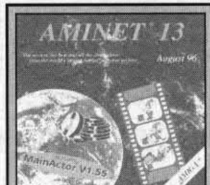
THE C64 SENSATIONS2
FABRICANTE
PD Soft
ORDENADOR
Amiga/PC
PUNTUACIÓN
7

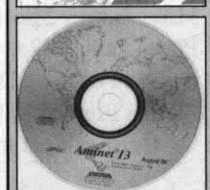
"Gracias al emulador de C64 para PC, los usuarios de esta máquina tendrán, por fin, alguna alegría."

Aminet 13

Con Aminet no hay tiempo de descanso. Cuando parece que he conseguido ver por encima el contenido de un CD, se me aparece encima de la mesa una nueva recopilación. Aminet 13 es lo último de Schatztruhe, esos chicos alemanes que ni en agosto hacen vacaciones. Contrariamente a lo que hacen muchos de sus compatriotas, ellos se han dedicado a recopilar todo el material que han encontrado relacionado con el mundo de las animaciones. Y para redondear el paquete incluyen la versión 1.55 del programa MainActor con el que pueden trabajar sus animaciones de forma semi-profesional. Como siempre que hablamos de Aminet, y en estos momentos tendrían que conocer, a este foco central le acompañan multitud de aplicaciones diferentes, ficheros que evidentemente no voy a enumerar ahora. Y es que, si nos referimos a Aminet, todo el espacio y el tiempo es poco. Pero no se duerman; den por supuesto que el nuevo Aminet 14 está en camino. ¡Hay tanto por ver y tan poco tiempo para hacerlo!







AMINET 13
FABRICANTE
Shatztruhe
ORDENADOR
Amiga
PUNTUACIÓN
8

"Mientras exista Aminet, podemos estar seguros que nuestro Amiga no desaparecerá."

POR MIGUEL RAMOS

LA INFOGRAFÍA





La actual expansión de la Infografía en el mundo de los efectos especiales cinematográficos está motivando una popularización de esta rama olvidada de la informática, y con el abaratamiento de los equipos informáticos podemos tener un estudio de efectos digitales en casa y como no, con nuestro querido Amiga como cerebro de todo...

El uso de maquetas y demás efectos mecánicos y artesanales ha dejado paso a las modernas técnicas digitales, ya en "La Guerra de las Galaxias" (1977) el visionario 'George Lucas', usó ordenadores para controlar las cámaras que rodaban complicadas tomas de persecuciones espaciales.

Actualmente, Lucas asegura que la continuación de la famosa trilogía será a partir de 1997 y contará con actores de síntesis totalmente realizados por ordenador.

Pero el uso de la infografía no ha sido un avance de un día para otro, poco a poco se ha ganado su merecido lugar en la industria del cine llegando hasta tener protagonismo propio desbancando a cualquier medio artesanal.

Es en el cine de ficción donde lógicamente los FX tienen mejor cabida aunque también se ha dado el caso de ser usados en películas no fantásticas para reproducir escenas imposibles como por ejemplo en la película 'Forrest Gump' donde se introduce al actor protagonista en antiguas grabaciones con presidentes y personajes famosos ya desaparecidos.

Se consigue usando una técnica que consiste en filmar a los actores con un fondo azul tomando referencias de una filmación y posteriorme mediante un ordenador y un 'Genlock' equipado con 'Chroma Key'. Introducimos dicha filmación en la antigua, anteriormente la filmación se ha visto sometida a una sesión de envejecimiento para que no se aprecie la diferencia entre una toma y la superposición.

Este efecto puede lograrse simplemente con un Genlock de dichas características para mezclar imagen real o usar un genlock normal sin 'Chroma Key' para mezclar imagen real con animación por ordenador.

Otro famoso y macabro uso de la infografía en el cine fue en la película 'El Cuervo' donde se reprodujo la imagen del protagonista (Brandon Lee) a partir de su cara digitalizada aplicada a la de un doble, ya que el actor murió en un accidente durante el rodaje y no pudo acabar la película.

En películas como '¿Quién engañó a Roger Rabbit?, o la penosa 'Cool World' se introdujeron personajes animados 'artesanalmente' que interactuaban con los actores, esto produce además una dificultad añadida a los actores, ya que ellos no ven los personajes que supuestamente actúan con ellos, por lo que deben tomar puntos de referencia.

El proceso de introducción del personaje animado se crea tomando como referencia a la película y no antes, y al colocar el personaje animado 'sólido' sobre la filmación se consigue 'esconder' la referencia que queda oculta bajo el dibujo.

Lo difícil de este método es cuando la cámara no es estática, ya que hay que



Actualmente existen escaners 3D para usuarios medios, con los cuales se puede intentar emular las costosas máquinas de empresas profesionales.


Los equipos de videoedición profesional son complejos y muy costosos.

sincronizar su movimiento con el del dibujo animado. Otro tema también complicado es el de la interactividad de personajes animados con objetos reales, lo que se soluciona con medios 'caseros' como objetos movidos por hilos o con cables que después se esconden bajo los dibujos.

Otra técnica parecida a ésta, pero de efecto contrario, es la llamada 'Rotoscoping' y consiste en la creación de personajes animados basados en filmaciones de actores reales. Ejemplo de esto lo tenemos en numerosas películas de animación de Disney o en "Tierra, Fuego y Hielo'.

También en la industria del videojuego se usó en títulos exitosos como 'Prince of Persia' o 'Flashback'.



Aquí pueden observar cómo se realiza, paso a paso, la imagen que encabeza este artículo, perteneciente a la película "La máscara".

Esta técnica produce una animación sorprendentemente suave llegando a los 25 fotogramas por segundo y con una suavidad inusual en el cine de animación, pero a mi entender este trabajo tiene poco mérito ya que los animadores sólo se limitan a perfilar los fotogramas de las filmaciones rodadas con personas y posteriormente colorearlas.

La captura de Imágenes o Secuencias, llamada 'digitalización', es un proceso en el cual, mediante un 'digitalizador de vídeo' conectado a una señal visual, como por ejemplo una cámara o un vídeo, se realiza una conversión de la señal a datos reconocibles por el ordenador que después son transformados en imágenes digitales.


El scanner láser 3D permite obtener imágenes de personas u objetos reproduciendo la textura y sus propiedades.

Dependiendo de la calidad (¡¡y precio!!) del digitalizador podemos elegir entre una amplia gama, la mayoría de la línea 'económica' se conecta en el puerto paralelo, por lo que no consiguen una velocidad de transferencia de secuencias muy elevada. Es posible aumentar esta cantidad con modelos que se conectan por el puerto PCMCIA, aunque esta opción es sólo válida para los A1200 y A600. Y ya entramos en los de la gama alta, los tipo tarjeta sólo para Amigas con puertos Zorro, cuyos precios son bastante más elevados y con unas caraterísticas profesionales, capturando secuencias en calidad PAL Broascast (752*576) a 25 fotogramas por segundo.

Una tarjeta de estas características puede reemplazar a un costoso magnetoscopio grabador de fotogramas, que además tiene una corta vida debido al desgaste de los cabezales al tener que grabar 1 fotograma en 1/25 parte de un segundo, parar, grabar hasta completar el segundo y así hasta minutos que puede durar una escena.

Esta calidad se hace visible en los trabajos realizados por empresas como 'Aardman Animations', especializados en realizar animaciones con muñecos de plastilina, usando la 'Stop-Motion', es decir, realizando la animación manualmente y filmando fotograma a fotograma en una 25/1 de segundo. Esta técnica la desarrolló 'Ray Harryhausen' en películas míticas como 'Jason y los Argonautas' o 'Furia de Titanes'.

Ahora, con las modernas técnicas informáticas, se pueden filmar los fotogramas, montarlos y lanzarlos a vídeo desde el ordenador. Con la tarjeta para Amiga 'Personal Animation Recorder (P.A.R)" y siete A4000, el equipo de 'Aardman Animations' ha realizado numerosos cortos muy galardonados, entre ellos dos que han consegido Oscars: 'The Wrong Trousers' y 'A Close Shave'.

En la animación clásica, el ordenador ha revolucionado y agilizado la producción de dibujos animados de una manera casi 'industrial'

La animación de dibujos en 2D consiste en dibujar 'casilla a casilla' cada uno de los fotogramas en que consiste la animación, primero realizando los 'sketches' a lápiz y posteriormente haciendo el coloreado a mano de cada uno de los fotogramas para después filmarlos uno a uno y motar la animación. Todo este proceso podemos 'saltarlo' mediante un programa de dibujo y animación como los antiguos 'Animation Studio' de Disney o el más reciente 'Hanna Barbera's Animation Studio', aunque con el 'Deluxe Paint' y la opción de 'Light-Table' podemos ver los fotogramas anteriores al actual como si estuviéramos trabajando sobre papel cebolla.

Ahora, usando el ordenador, podemos dibujar directamente con una tableta gráfica o escaneando los dibujos realizados a mano con un escáner, para después colorear en el ordenador los fotogramas. Esto reduce el costo de los materiales de pintura así como el tiempo de producción de la animación.

Un ejemplo lo tenemos en las series 'made in Spain' como 'Delfi' o 'Basket fever', aunque el resultado obtenido en ambos casos es bastante malo, lo que no quiere decir que la técnica falle, sino que el equipo humano no ha relizado un buen trabajo.

Diseño Tridimensional

Ya centrados en el tema, la verdadera rama de la infografía que ha revolucinado el mundo de los FX es la del diseño tridimensional (3D) y la animación tridimensional, vamos a conocerla un poco mejor.

La obtención de modelos en 3D se puede realizar de varias formas dependiendo del equipo que poseamos. Se puede adquirir un escáner digitalizador en 3D, como por ejemplo el '3D COLOR CyberWare' que no es otra cosa que un láser que captura la forma del objeto o individuo. Éste tiene un torno giratorio en el que se hace girar el objeto para captarlo en su totalidad, además, el escáner captura y reproduce la textura y propiedades del objeto.

Otra forma de capturar objetos tridimensionales es mediante un lápiz óptico y una tableta especial. Mediante este hardware se va pulsando punto por punto en zonas estratégicas del objeto, siendo este proceso más largo que el anterior y además consigue un resultado de menor calidad...Ya llegamos a la última opción, digamos la más barata y usada en ambientes 'caseros', que consiste en la realización del objeto mediante el modelado en el ordenador.

El Modelado Tridimensional

Asumiendo que no poseemos el caro Hardware para escanear los objetos que deseamos usar en el ordenador, nos vemos obligados a hacernoslos nosotros mismos, o, en su defecto, usar objetos de Dominio Público.

En Amiga hay numeroso paquetes comerciales de animación y modelado en 3D. Los más usados son: 'Imagine' (Versión actual del TurboSilver), Real 3D, Caligary Broascast, LightWave etc.. aunque también podemos optar por usar 'Raytracers' de DP como el C-light o el P.O.V.... no nos vamos a centrar en ningún paquete en especial, sólo vamos a hacer una introducción a la teoría del modelado..

También podemos pasar una imagen en 2D creada con cualquier programa de dibujo como el 'Deluxe Paint', 'Brillance' o el 'Personal Paint' y convertirla a un objeto en 3D, para usarlo en nuestros propios logos o para cualquier otra función. Uno de los programas con el que podemos hacer esta conversión es el 'Pixel3D Pro' o el mismo 'Imagine'.

La forma de representar un objeto en 3D, es mediante objetos geométricos, éstos estáan formados por polígonos, que hacen la función de 'caras' del objeto, dichos polígonos suelen ser triángulos o también se pueden usar cuadrángulos, aunque estos últimos son menos recomendados para objetos que vayan a realizar deformaciones, ya que al mover los puntos que componen el polígono, el cuadrángulo pierde su planicie y es imposible de ser representado, dando una imagen

errónea.

Siempre en un programa de 3D, lógicamente, trabajaremos en las tres coordenadas del espacio (X,Y,Z) ya que debemos definir todos los aspectos de nuestro objeto (anchura, altura y profundidad).

Partiendo de primitivas ya definidas (Cuadrados o rectángulos, prismas, esferas, conos y toroides, normalmente), estos objetos geométricos son suficientemente simples para modificarlos y combinarlos a nuestro antojo, ya sea aplicándoles modificaciones como rotaciones, doblándolos, alargándolos, operaciones booleanas, etc.. y una multitud más de opciones que hacen que el objeto pueda adoptar hasta la forma más increíble.

Las operaciones boolenas usan dos o más objetos para realizar operaciones del álgebra de Boole. Estas operaciones simples son: unión, intersección, sustracción, y sus complementarias.

También se pueden usar curvas libres o 'splines' para nuestros objetos y aplicarles multitud de herramientas como el 'extrude'.

Posteriormente a cada polígono del objeto le debe aplicar la textura para conferirle un aspecto más real, al igual que las propiedades del objeto, como la reflectividad, brillo, transparecia, turbulencia, etc...Ahora ya sólo nos quedaría realizar el 'Render', que es la creación de la imagen propiamente dicha, dotándola de sombras y luces, dándole realidad...

Lo interesante del trabajo infográfico es la mezcla de personajes sintéticos creados en el ordenador con personajes reales, lo que anteriormente hemos comentado con los dibujos animados pero con animación sintética.

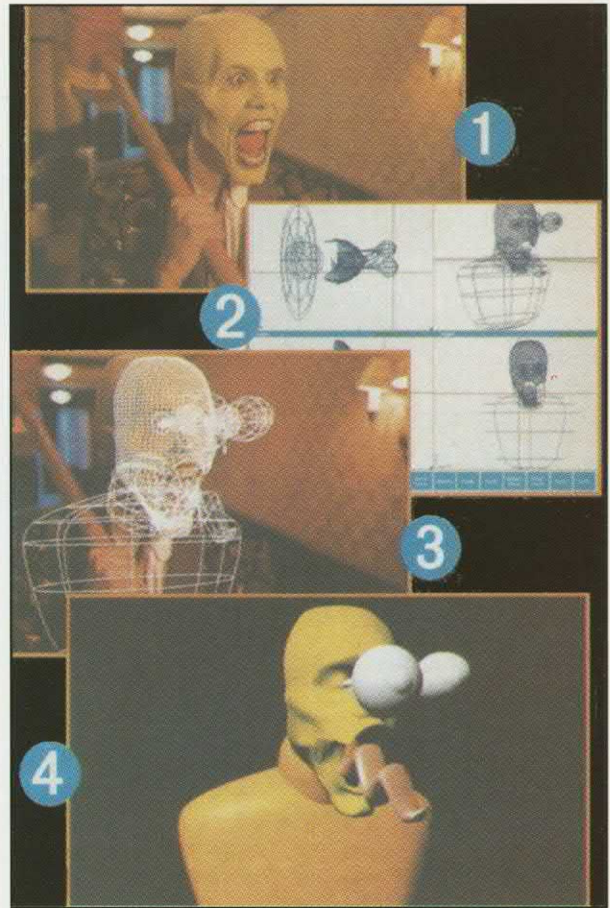
Para mostrar este proceso usaremos una escena de la película 'La Máscara', donde el personaje principal contiene partes reales e infográficas. En primer lugar se filma al actor, el cual debe de tener encuenta que actúa con objetos que realmente no existen; después se crea lo que podríamos llamar 'Prótesis Digital' la cual debe coincidir exactamente con el actor; ya para finalizar se produce el proceso de inserción de la 'Prótesis generada' en la secuencia final, teniendo en cuenta la iluminación y las sombras de la escena original.

De igual forma que podemos introducir 'personajes sintéticos' en una película de actores reales, se pueden introducir en una película de dibujos animados. Existen ejemplos muy notables, como las tres últimas películas de Disney: 'La Bella y laA Bestia', 'Aladin' y 'Pocahontas' o películas de animación japonesas como 'Golgo 13' o 'Lensman'.

Animación Tridimensional.

La animación tridimensional, como su nombre indica, consiste en la creación de animaciones usando objetos tridimensionales. Al contrario de la animación bidimensional (dibujo animado), en la que hay que realizar todos los movimientos, en la animación por ordenador 'sólo' debemos definir los 'fotogramas clave' (key Frame) en los que la animación hace cambios, dar el número de fotogramas entre un fotograma 'clave' y el siguiente...Con todos estos datos el ordenador realizará el trabajo de la translación de un fotograma a otro.

Esto nos reduce a hacer el trabajo de los animadores más experimentados, ya que, en el dibujo animado, los 'expertos' del euipo de animadores sólo hacen los fotogramas clave y los 'Novatos' o 'Intercaladores' se dedican a realizar la transición de uno a otro para dar fluidez.



La elaboración de efectos especiales de calidad para una película es extremadamente compleja. La aparición de ordenadores que permiten crear efectos especiales simplifica considerablemente este proceso.

Existen varias técnicas y diversas formas de realizar una animación, según si lo vamos a hacer con objetos 'humanoides' o animales u objetos inanimados.

Cualquier objeto puede ser rotado, movido o alargado-encogido en los tres ejes, esto ya en sí compone lo que podríamos llamar animación simple, una simple translación combinada con rotación, sólo aplicable para objetos con poca o nula articulación.

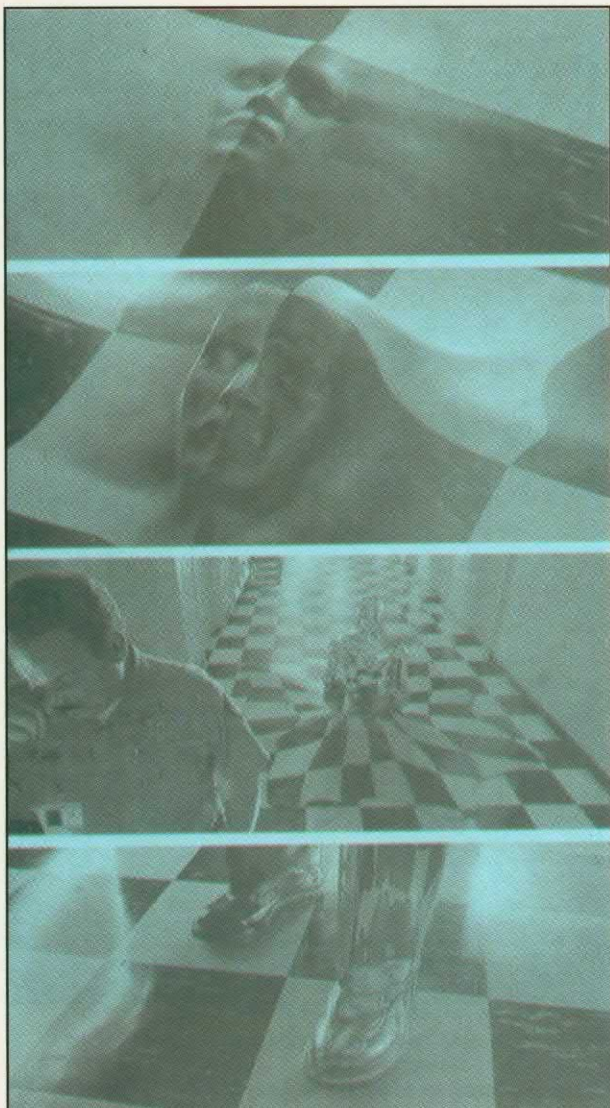
Pasando ya a la animación de objetos más complicados, véanse humanos o animales...primero debemos tener encuenta de qué forma queremos realizar la animación del objeto y, según la naturaleza del mismo y su complejidad, aplicar un método u otro. Podemos crear el objeto formado por varios objetos los cuales corresponderían a una parte de su cuerpo (extremidades, cabeza, etc..) o crear un único objeto.

Si optamos por crear el objeto por partes, o sea, hacer un objeto para cada miembro, debemos crear una jerarquía u orden dentro de los objetos, ya que éstos deben de tener un objeto





Los resultados conseguidos mediante el tratamiento infográfico son realmente espectaculares como se puede apreciar en esta imagen de la película "La máscara".



En esta secuencia de la película "Terminator II" pueden observar cómo se utiliza el morph en la realización de filmes.

Algunas de las más conocidas películas utilizan efectos especiales realizados por ordenador:
- The last star fighter
- Freejack
- Startrek
- El cortador de césped
- La muerte os sienta tan bien
- El Cuervo
- Pequeño Buda
- Terminator II
- Robocop, la serie
- SeaQuest DSV
- TimeCop
- Virtuosity
- Deep Space Nine
- Babilon V
- Acoso
- Parque Jurásico
- Hellraiser III

'padre' del que dependan sus movimientos principales. Una vez definida la jerarquía podemos dar paso a la animación de cada parte del cuerpo.

La otra opción es la de crear un objeto 'De una pieza' y supone dificultad añadida, ya que hay que definir las zonas de contornos del cuerpo, las articulaciones y su rango de acción, ya que si le damos un valor erróneo afectará a todo el objeto.

Estos puntos de articulación son los llamados 'Bones' cuya traducción al español es 'Huesos' y ésa es la función que tienen, formar el esqueleto que ha de mover el cuerpo. En este tipo de animaciones, las flexiones de los personajes son mucho más realistas que las realizadas usando 'jerarquías'.

Se puede aumentar más todavía el realismo de la animación añadiendo 'Cinemática Inversa'. Consiste en la aplicación de fuerzas físicas de carácter cinemático que aplicadas a una jerarquía de objetos hacen que sólo debamos mover el objeto que interactúa para que toda la jerarquía se mueva. Es decir, que si queremos que un brazo abra un pomo de una puerta, sólo deberemos mover la mano ya que toda la estructura del brazo se comportará en relación a ese movimiento.

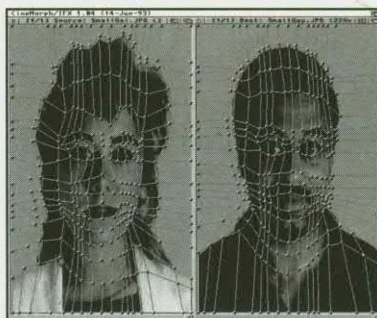
Al igual que en el modelado de objetos, también para la animación hay un procedimiento 'económico' y uno 'caro'. El caro consiste en la captación de animaciones tomadas de personajes reales o la creación de la animación 'manualmente' como antes hemos descrito.

El método de captación de movimientos puede hacerse de varias formas: se puede usar un traje dotado de sensores que colocado en el cuerpo del actor consiga reproducir los movimientos y usarlos para nuestro 'Personaje Sintético'. Como es de imaginar, éste es el medio más caro ya que necesita bastantes dispositivos y sensores para realizar la labor.

Una variante es la aplicación de esta técnica a la animación facial, es decir, dotar de gestos claramente humanos a nuestro personaje. Lo que hasta hace poco podría haber parecido algo de ciencia ficción se realiza con un 'casco' con sensores que reconoce los gesto del humano y los aplica a una 'Cabeza Sintética' en la que los puntos clave de la cara del humano están duplicados y seleccionados en las zonas correspondientes de la cabeza sintética. Todo esto está dando lugar a lo que se denominan 'Vactors', es decir, 'Virtual Actors' (actores Virtuales). Mediante esto se pueden realizar unas gesticulaciones asombrosas que no tienen nada que ver con la animación convencional.

El otro método es la colocación de 'señales' en las articulaciones de los actores y digitalizarlas realizando los movimientos. Mediante software se aplican estas 'señales' a las articulaciones de nuestro objeto a animar.

Esta solución es muy recomendada para animaciones deportivas que requieran un total control sobre los movimientos del deportista o también para estudiar detenidamente sus movimientos para así conocer sus fallos y poder conseguir un aprovechamiento total de su esfuerzo.



Cinemorph es un programa de Amiga para generar morphings de forma relativamente sencilla.

Hasta la aparición del 'morphing', las transformaciones en el cine se hacían mediante fundidos de un plano en otro. El 'Morphing' es una técnica informática que mediante 2 imágenes o dos secuencias se produce una transformación de la una en la otra.

Se consigue mediante una malla que se coloca sobre la imagen a transformar, la cual posee unos puntos de control que, primeramente situados sobre la imagen en zonas estratégicas y posteriormente movidos, hacen que la zona de imagen que quede en las casillas de la malla se transformen en la de la imagen secundaria.

Los principales programas para hacer 'Morphings', tanto de imágenes estáticas como se secuencias son 'Morph Plus' y 'Cine Morph'. Podemos conseguir algo parecido con el 'Dpaint' y su opción 'morph' en el menú de 'Pinceles', aunque en realidad lo que se hace es un 'warphing' o intercalación.

La primera película en la que se usó el Morphing fue 'Willow', en particular la escena donde se produce una transformación del 'hada-buena' en un tigre. Después de esto todo fue una carrera: morphings de todo lo que se pueda imaginar, coches en zapatos, mujeres en tarros de colonia... Este campo está superexplotado en publicidad y el verdadero 'Boom' fue el video-clip 'Black or White' de 'Michael Jackson' y la película 'Terminator II', aunque esta última no hacía un Morphing de imágenes o de secuencias, sino que incluía morphings de objetos 3D.

Actualmente la película infográfica que ha tenido más exito es "TOY STORY" de la factoría Disney y dirigida por 'John Lasseter', pionero en la animación sintética fue el creador de la empresa PIXAR que ha sido la encargada de realizar dicha película. Toy Story está siendo promocionda como "El Primer Largometraje realizada íntegramante por ordenador", algo falso ya que la primera película fue "StarWatcher" inspirada en personajes del genial 'Moebius'. Esta película de culto no ha gozado de una distribución comercial y en España sólo ha sido proyectada en festivales.

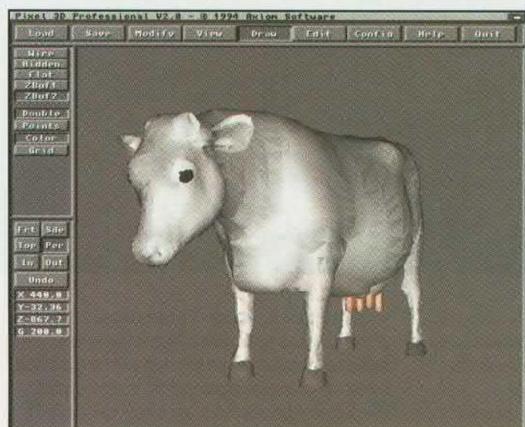
Sería basante difícil confeccionar una lista de todas las películas que incluyen tratamiento infográfico, ya que desde hace varios años hasta la más simple de las comedias contiene efectos digitales. Las películas pioneras fueron 'Tron'(1981), 'The Last Starfigher' (1984), 'Willow' y "Abbys".

Lo que antes estaba sólo al alcance de unos pocos afortunados se encuentra ya en posesión de muchas empresas, incluso particulares. A partir de ahora, el futuro del cine estará marcado por la infografía, con todo lo que ello conlleva. MR

POR MIGUEL RAMOS

PROGRAMAS FX:

Después de comprobar las grandes y espectaculares aplicaciones de la infografía, Miguel Ramos les explica cómo pueden empezar a realizar sus propios efectos, gracias a dos aplicaciones para Amiga realmente potentes.



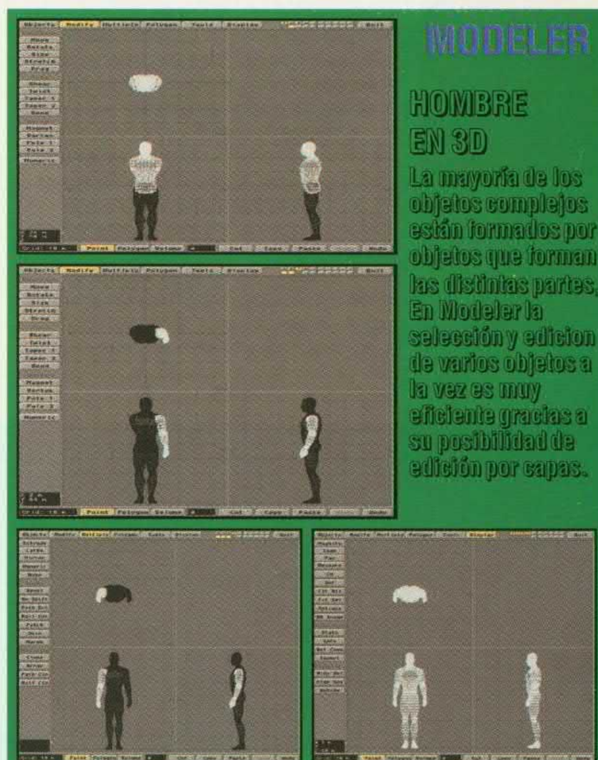


LIGHTWAVE 3D Y PHOTOGENICS

Este artículo es sólo una mera aproximación a lo que se puede decir son las herramientas básicas para un Infografista, un programa de generación de imágenes en tres dimensiones y un programa de creación y retoque de imágenes bidimensionales o incluso animaciones.

LIGHTWAVE 3D

LightWave 3D se podría decir que es el software de 3D más fácil de usar y el que produce unos resultados más que profesionales con un mínimo de trabajo. En un principio LW3D formaba parte del soft que acompañaba a la tarjeta de efectos de vídeo de 'Newtek', VIDEO TOASTER. Esta tarjeta es quizás uno de los motivos por los que Amiga ha sido usado profesionalmente en países tan dispares como Japón y Estados Unidos. No ha sido distribuida en Europa ya que sólo trabaja en formato de vídeo NTSC. Posteriormente, LightWave fue lanzado como un paquete independiente de la Video Toaster y por fin llegó a Europa...Este programa, como ya es bien sabido, ha sido el responsable de crear los FX de series tan prestigiosas como "Babylon 5", "Robocop, la serie" o "Sea Quest" dando ya por sentado su carácter profesional. El Paquete LightWave 3D está formado por dos programas: Modeler y el propio LightWave, los cuales pueden ser arrancados simultáneamente si se desea. En Modeler es donde los objetos son creados usando una amplia variedad de herramientas y LW es donde los objetos toman sus atributos (texturas) y las animaciones son coreografiadas. Dentro de Modeler podemos tanto usar como crear nuestros objetos, a partir de formas libres diseñadas por nosotros mismos o usar objetos matemáticos simples ya creados (primitivas). La principal virtud de LW3D es la facilidad para crear animaciones y el interface tan intuitivo que posee. En pocos minutos pueden crear sus primeras animaciones simples, como los típicos logos animados al estilo de las presentaciones de programas de



MODELER

HOMBRE EN 3D

La mayoría de los objetos complejos están formados por objetos que forman las distintas partes. En Modeler la selección y edicion de varios objetos a la vez es muy eficiente gracias a su posibilidad de edición por capas.

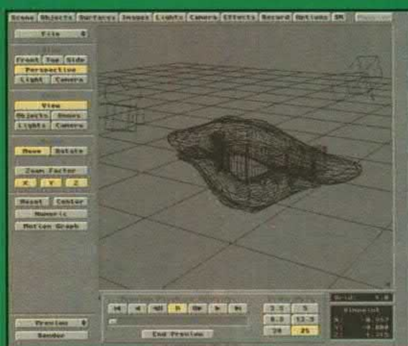


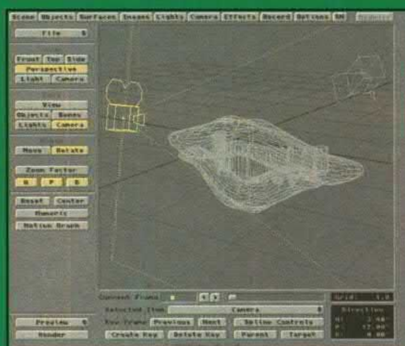
CABEZA EN 3D

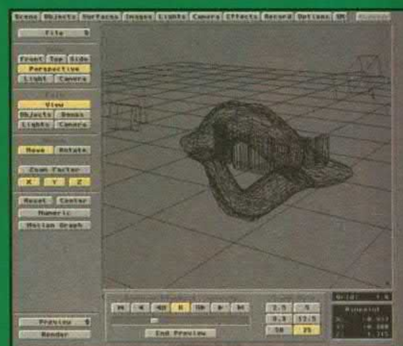
La selección de "puntos" que forman el objeto se realiza pulsando sobre dichos puntos o marcando una zona determinada. Una vez seleccionados podemos aplicar cualquier herramienta de modificación que sólo afectará a dichos puntos.

BOCA EN 3D

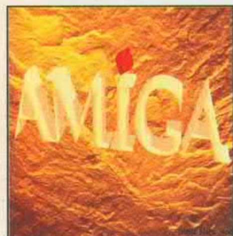
LW posee la opción de crear una animación en alambre con reproducción de hasta 25 fotogramas por segundo, para hacerse una idea de cómo va a quedar la animación antes de generarla.







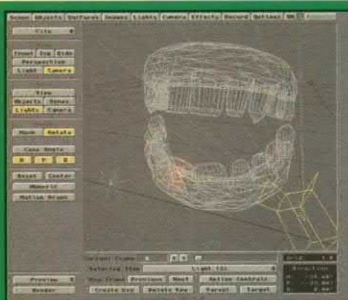
televisión, aunque no todo debe quedar ahí. El uso de 'huesos' en la animación es una técnica muy potente a la hora de diseñar animaciones más complejas, en las que personajes humanos o animales son animados sin que se aprecie la brusquedad de la separación de los objetos que forman las distintas partes. El uso de macros escritos en 'Arexx', ya sean de dominio público o comerciales, añaden muchas características que no se le añadieron anteriormente. Es en los macros del modeler donde más se beneficia de esto. Otro punto fuerte de LW es la posibilidad de poder simular todos los efectos propios de una cámara real con los distintos tipos de refracciones de lentes y tamaños, dando lugar a los logrados efectos luminosos vistos en 'Sea Quest'. En las versiones '4' y '5' se pueden apreciar mejoras sustanciales como el uso de cinemática inversa para animación o la aplicación de efectos dignos de un programa de retoque a la totalidad del fotograma. Los puntos flojos del programa son pocos. Uno es la imposibilidad de crear objetos de revolución o matemáticos perfectamente delineados en los que los polígonos sobresalientes son inapreciables, al igual que no poseer un manejo de refracciones y reflexiones todo lo bueno que cabía esperar.

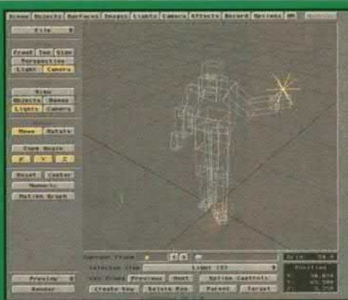


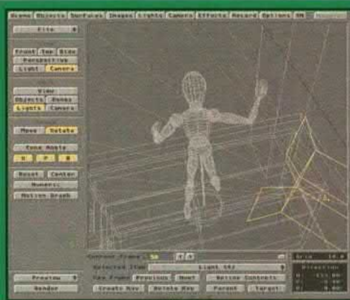
El nivel de herramientas para animar es muy completo aunque no llega al nivel de posibilidades de 'Real 3D' en este campo, pero la simplicidad a la hora de realizar trabajos y la relación calidad-tiempo empleados, nos ponen a LW3D como la herramienta preferida del animador medio. Eso sí, casi todas las carencias en el tema de animaciones son suplidas por programas añadidos que lo dotan de generadores de partículas como es el 'Sparks' o la posibilidad de añadir efectos físicos a nuestras animaciones ,como, por ejemplo, 'Impact' entre otros.

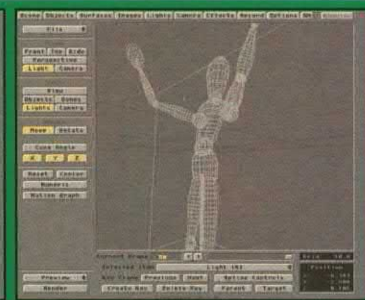
Photogenics

Photogenics es el soft de retoque y dibujo ideal para cualquier tipo de usario, ya sea experto o principiante. Es ampliamente conocido por casi todos los usuarios ya que forma parte del Pack Amiga Magic, en la versión 1.2SE. La versión más actual de Photogenics es la 2.0 que viene en soporte CD en el que se incluyen multitud de pantallas para usar en nuestras composiciones. Otra novedad es que las instrucciones vienen en formato HTML con una versión del Aweb para poder visualizarlas. La principal innovación del programa es el poder trabajar en una pantalla con un 'Buffer' de 24bits. Por tanto, no hace falta que dispongamos de una tarjeta gráfica de 24bits tipo 'Retina' o 'Cybervision'. Esto permite que en un Amiga AGA (1200-4000) se haga un visualizado en HAM8 (256.000 colores) en un modo más rápido del que nos tiene acostumbrado el HAM8 pero con una calidad inferior. Lógicamente, la mejor opción es usar una tarjeta gráfica, aunque también podemos usar modos de 256 colores o escala de grises para acelarar los proceso en casos extremos. Este soft siempre trabaja en 24bits independientemente del modo de visulización que usemos, bajo un interface típico del WorkBench 2.0 o superior con 'requesters' estándares. Al ser un programa de creación, no sólo de generación de efectos, disponemos de herramientas de dibujo típicas como las de



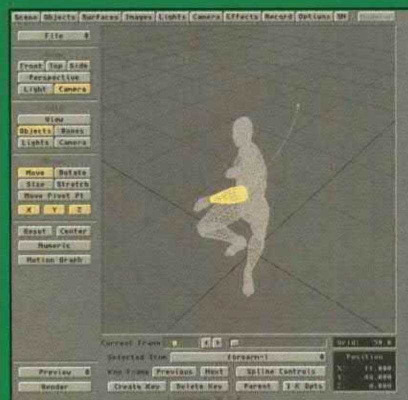


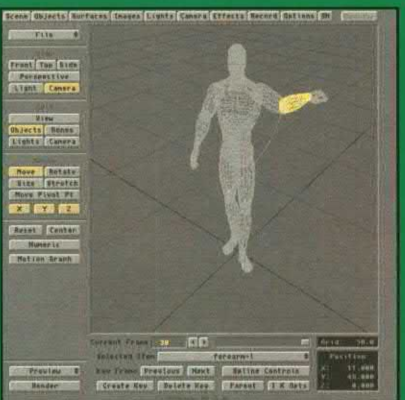


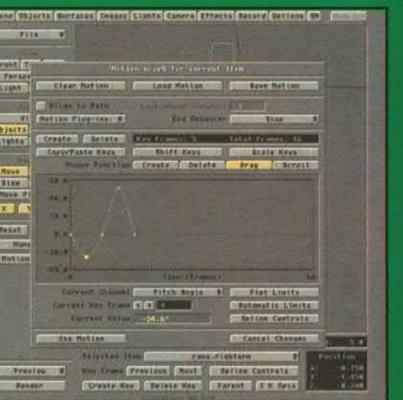


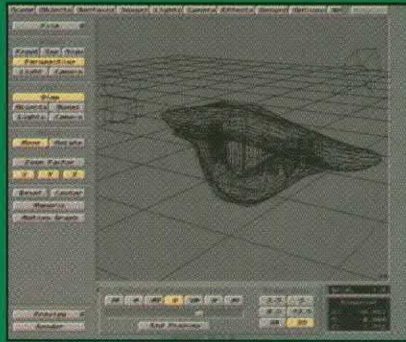
HOMBRE 3D

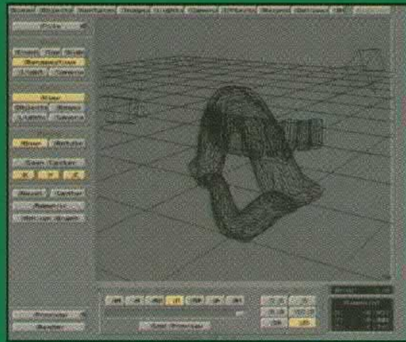
En estas pantallas se muestra cómo se pueden crear animaciones con movimientos complejos sólo creando dos fotogramas-clave (key-frame), en el ejemplo se ha se crea el 1º y último fotograma y LW se ocupa de generar la transición.

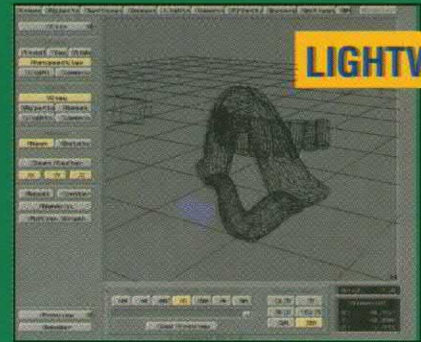




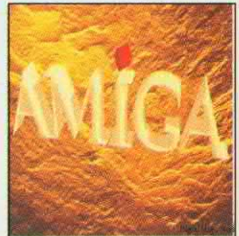




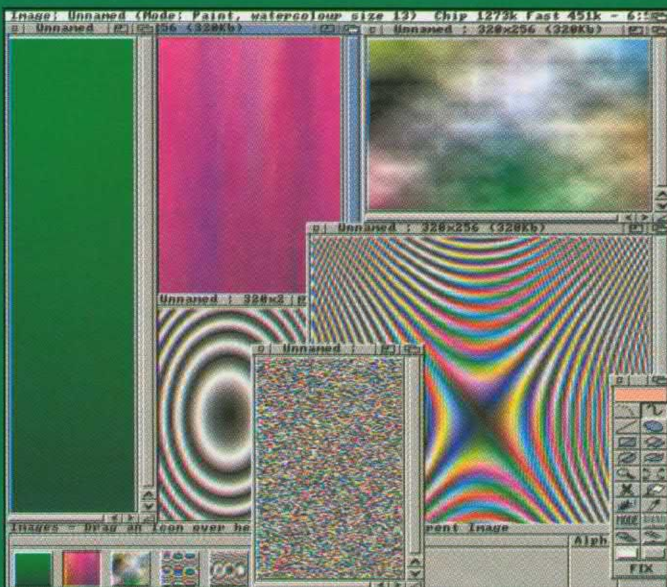




trazo de líneas rectas o curvas, trazo a mano alzada o formas poligonales. La cantidad de formatos distintos que soporta es muy elevada, llegando a soportar PhotoCD, Objetos de LightWave, Jpeg, PCX, Be-Raw, FrameStore, CDXL.... y hasta el formato usado por el fantastico digitalizador 'Prograb24RT'. Dentro del modo de trabajo de Photogenics cabe destacar dos tipos de herramientas: los modos de dibujo (Modes) y efectos de dibujo (Effects). Los modos, por decirlo de alguna forma, son como el tipo de 'filtro' que deseamos aplicar a nuestra imagen, pero no sólo eso, ya que podemos usar los pinceles para pintar en esos modos, no sólo a imágenes completas. Estos modos varían desde el típico 'desenfocado', rotación de los pixels, punteado, pintar, reflejar, añadir suciedad, matrices, variaciones de brillo, convertir en piedra, detectar bordes, desplazar pixels, colores falsos y un largo etcétera. Además, la mayoría de estos modos son configurables dotándolos de una variedad y posibilidades casi ilimitadas. Los efectos sólo son aplicables a la totalidad de la imagen, al igual que los modos son totalmente configurables asegurándonos casi ilimitadas combinaciones. Algunos de ellos son:'Onda'(crea una onda), 'Hex' (convierte la imagen a hexágonos), o 'pirámide' que convierte la imagen en pirámides. Uno de los aspectos que más diferencian a este programa de sus competidores es el uso de pinceles que simulan con increíble parecido gran variedad de herramientas usadas en el dibujo manual como pueden ser: acuarelas, neones, lápices de colores, marcadores, rotuladores, lápices de cera, pastel, sprays, etc... al igual que casi todo en este programa, son configurables. La composición de imágenes es bastante sencilla, además posee la opción del menú de modos 'RUB-Through' o alguna de sus variantes, que permite componer una imagen usando otra en el hueco para imagen secundaria; lo único que hay que hacer es 'borrar' o difuminar la zona que queremos que aparezca y asunto concluido. Photogenics en la versión 2.0 añade una de las opciones que más se echaba de menos en las versiones anteriores: el soporte de 'Imágenes Virtuales' es decir, el uso de imágenes mayores a la memoria disponible de nuestro equipo, y lo que es mejor, no hace falta nigún tipo de unidad MMU en nuestro procesador. Esta versión no trae generador de efectos luminosos (lens flare) aunque añade un gran número de ellos pre-fabricados listos para ser añadidos a nuestra pantalla. Lo que sí añade es un generador de fondos fractales de gran variedad para usar como texturas en canal alfa o fondos. Al igual que otros programas de este tipo, el soporte de animación se realiza cargando fotograma a fotograma, sin que lleguemos a tener un control total como con programas típicos de animación como Dpaint o Brillance.. Ya que el programa soporta AREXX plenamente podemos introducir un código en AREXX para aplicar efectos a la animación. En definitiva, es un gran programa que nos deparará muchas horas de diversión retocando imágenes o creando las nuestras, inclusive texturas para aplicar a objetos tridimensionales.
■ MR



PHOTOGENICS



Ejemplo de algunas de las pantallas fractales generables con Photogenics.



Ejemplo de los Modos de Dibujo de Photogenics aplicados en una imagen.

Usuario exijente



Microprocesador propio
Alpha channel
Control de auto fade
Modo de Standby
Mejora y limpia la señal
Controlado por soft

Para todos los Amigas

Màxima calidad



Audio y Video
Blue-Box-Keying
Alpha channel
Auto fade control
Standby- and Bypass-Mode
Software control
Video-Enhancer
Color bar generator for fine tuning

Para todos los Amigas

Econòmico



CVBS and Y-C Video
Smooth Fading
Standby Mode
Monitor-Switchover
Video-Enhancer

Para todos los Amigas

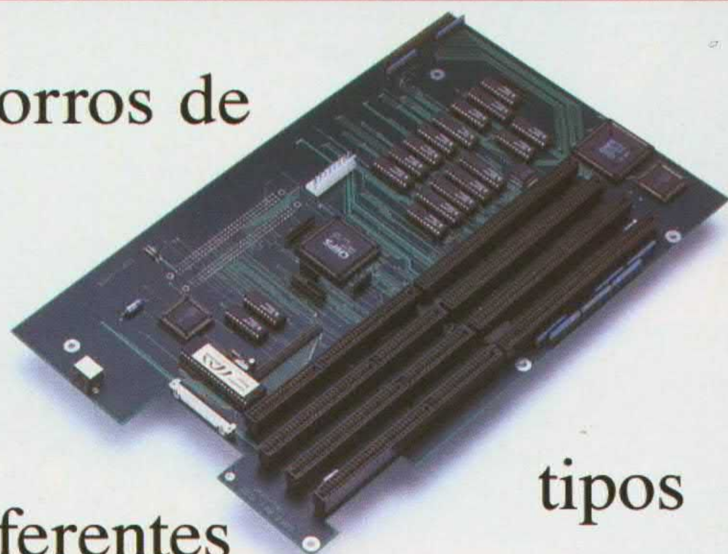
Mejora tu imagen

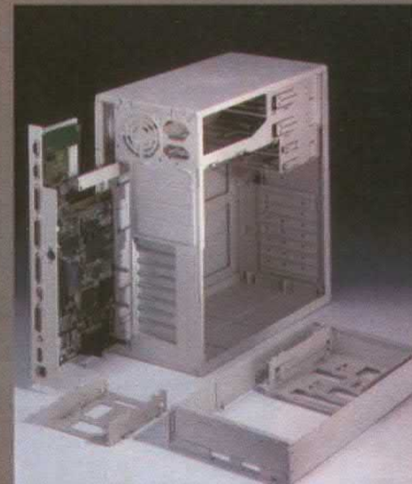


Stabilizing
No color flickering
Color shift
Video-Enhancer

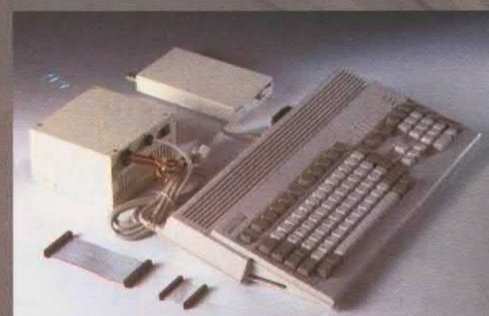
AMIGATEK
ESPAÑA S.L.

Micronik®





Fàcil de montar



Fuentes de gran potencia





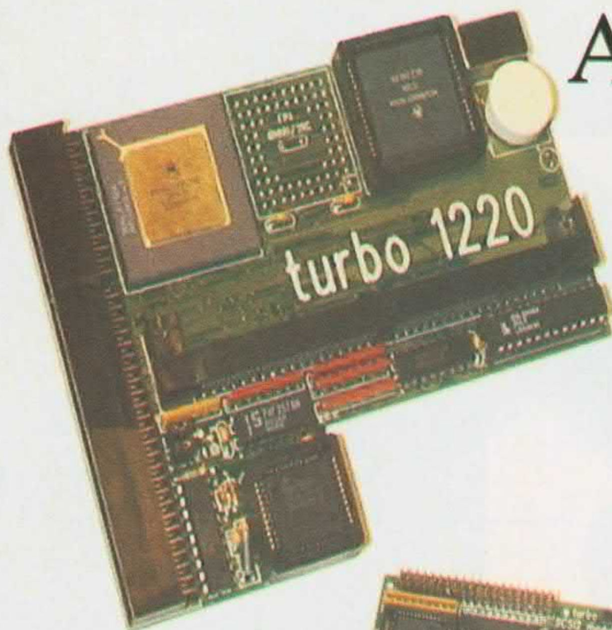
bastidor interno

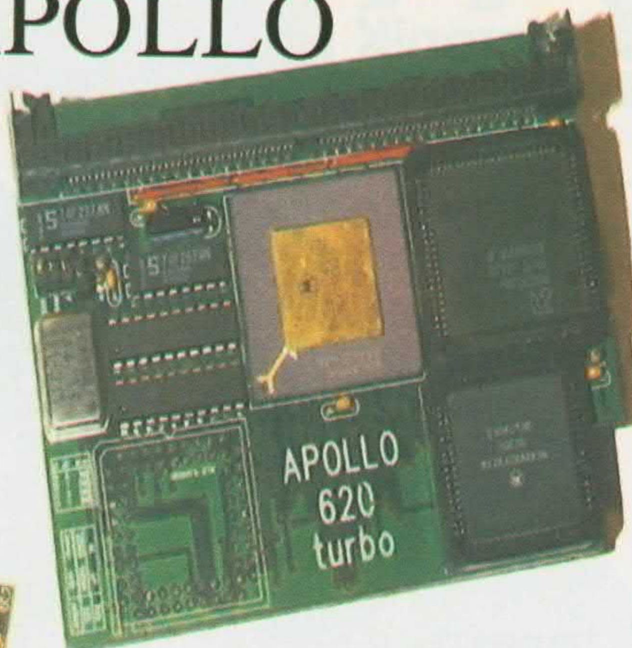
Teclado externo

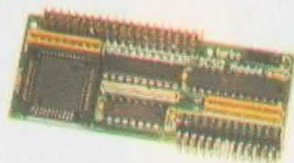




APOLLO







Apollo 620 25Mhz, hasta 8MB RAM

Apollo 1220 25Mhz/882 hasta 4 MB RAM, reloj

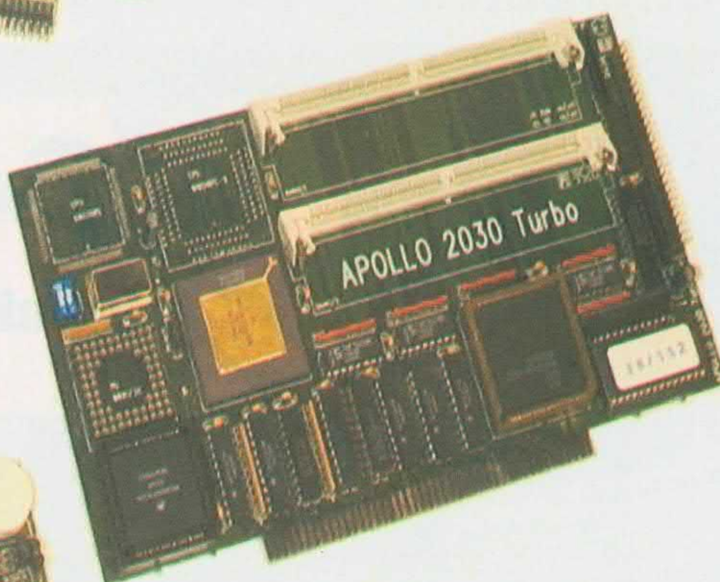
Apollo 1240 25Mhz hasta 32MB RAM, reloj

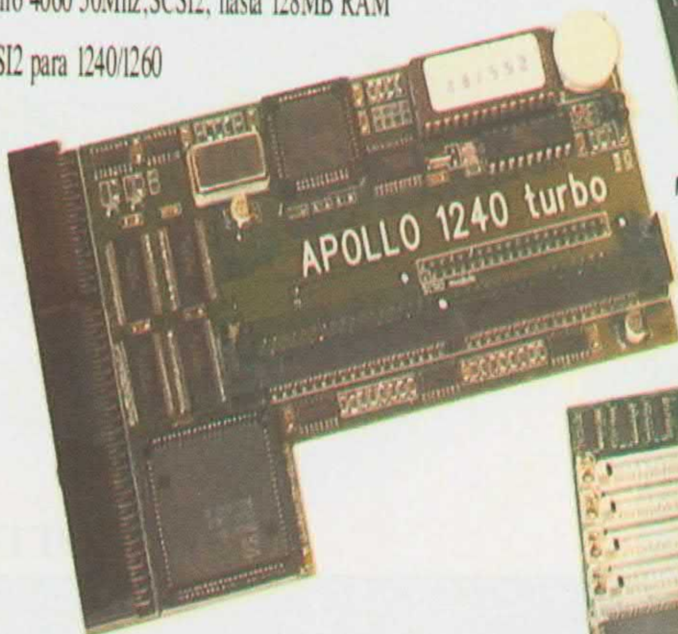
Apollo 1240 40Mhz hasta 32MB RAM, reloj

Apollo 1260 50Mhz hasta 32MB RAM, reloj

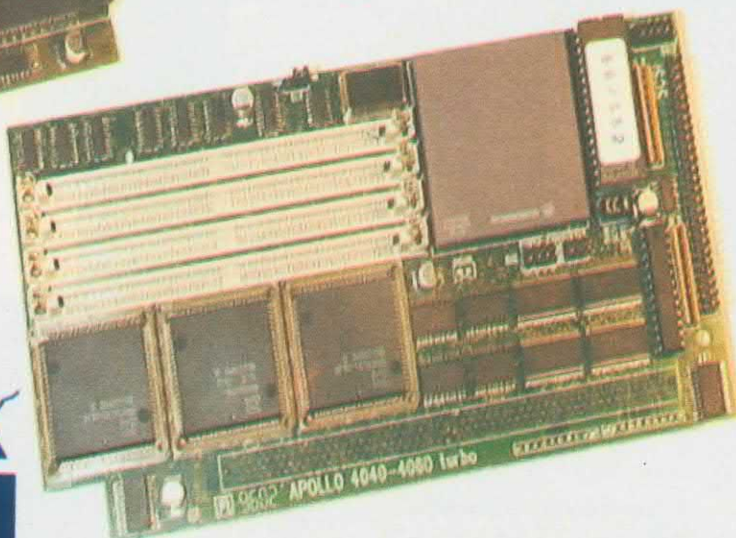
Apollo 4040 33Mhz, SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4040 40Mhz, SCSI2, hasta 128MB RAM
Apollo 4060 50Mhz, SCSI2, hasta 128MB RAM

SCSI2 para 1240/1260





Todo disponible YA !!!

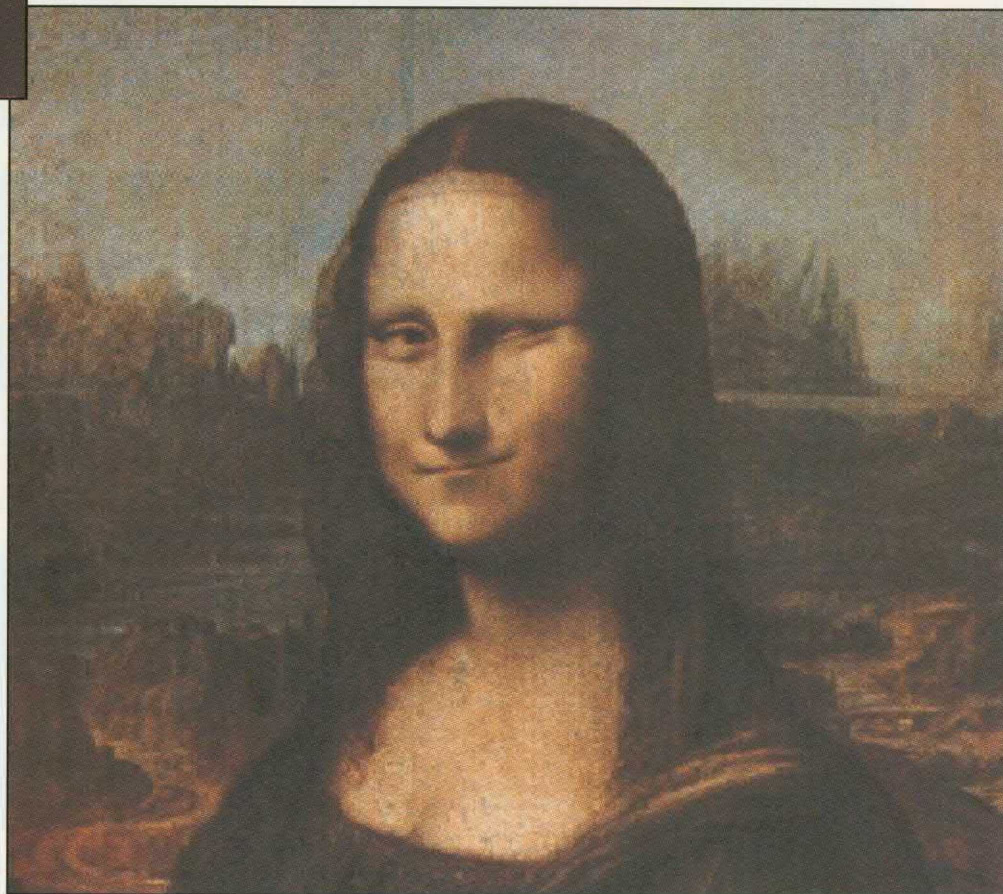


AMIGATEK
ESPAÑA S.L.

POR ÁNGEL GARCÍA

RETOQUE SUS IMÁGENES





Ángel García les introdujo hace poco en el mundo de los fractales. Ahora pueden acompañarle en una pequeña pero interesante visita por el retoque fotográfico. Por cierto, ¿quién ha dicho que para realizar buenas imágenes retocadas se necesitan grandes equipos?

Para realizar retoques fotográficos, con un Amiga 1200 de serie tenemos suficiente. Pero si queremos aprovechar el ordenador por completo, más memoria, un procesador rápido y una tarjeta gráfica son muy necesarios.

Como apuntaba en el pasado número, probablemente una de las razones que más me influyeron cuando decidí embarcarme en esto de la informática, fue el hecho de comprobar que no sólo me ofrecía la posibilidad de ver las imágenes que otros habían confeccionado -como ocurre con la televisión- sino que además me permitía modificarlas a mi antojo e incluso crearlas. Y eso fue lo primero que hice con aquel viejo Amiga 500 que me recomendó un amigo aún más viejo y que enseguida cambié por otro más potente (el "Amiga", no el "amigo").

Al poco tiempo descubrí que aquello que estaba haciendo era parte de lo que se llamaba "Infografía", lo cual me hizo mucha ilusión. No tardé en comprobar la veracidad de aquel slogan que decía: "El límite está en tu imaginación". Con ella, un poco de habilidad, paciencia y el software adecuado, cualquiera podía suplir la escasez de medios (memoria, velocidad, etc.) y conseguir resultados casi profesionales. Esto es válido siempre que se utilice un Amiga. Por supuesto que con otras plataformas se puede hacer lo mismo, más y con mayor rapidez; pero siempre que añadamos a lo anterior entre uno y seis millones (léase Silicon Graphics), o varios cientos de miles, la paciencia de un santo y cierta dosis de masoquismo (léase ...) ¡Vaya hombre! ¡Me lo han quitado de la boca!

La irrupción de la informática en las artes gráficas y en general en los medios audiovisuales, ha otorgado a éstos una dimensión impensable hace unos cuantos años. Es frecuente ver anuncios publicitarios en revistas y programas de televisión, series o películas de cine que utilizan la infografía en su realización. Las manipulaciones de conocidas obras de arte dándoles vida o alterando sus formas, a veces son auténticas creaciones de gran calidad e ingenio, pero otras no llegan ni a la altura del talón, (el que han recibido como pago del trabajo). Algo inexplicable si tenemos en cuenta las cantidades de siete, ocho y hasta nueve cifras que se mueven en el sector.

No hace mucho, emitieron un spot en TV en el que se utilizaba "La Gioconda" en una animación bien lograda. Me sorprendió bastante puesto que hacía poco que yo había hecho algo parecido, sólo que con un 1200 standard, 4 Mb de RAM y en una tarde, con un resultado que en nada desmerecía a aquél. No es una inmodestia por mi parte. Son muchos los amigueros que con una máquina de poco más de diez mil duros asombrarían a más de un profesional cotizado.

Hoy por hoy, los que tienen la suerte de tener un Amiga acelerado a 60MHz y/o una tarjeta gráfica con 32 ó 64 Mb de RAM, son una minoría, por eso trataré de que mi modesta aportación se pueda aplicar a la configuración más sencilla. En próximos artículos analizaré con más detalle algunas técnicas y trucos para

Retocando al genio Leonardo Da Vinci.



Imagen 1



Imagen 2

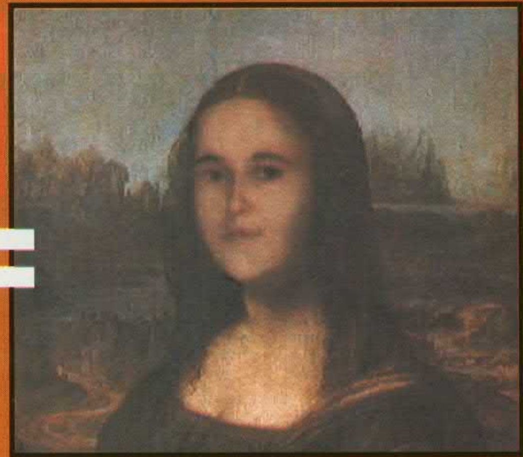


Imagen 3

usar con los programas gráficos más conocidos. A modo de avance, un par de ejemplos servirán para ilustrar estos renglones. Aunque no son nada novedosos, bien realizados pueden ser de gran atractivo visual y divertidos de hacer.

¡Retocamos!

En la foto nº1, por seguir con el ejemplo tenemos el famoso cuadro de Leonardo Da Vinci que fue el que utilicé como punto de partida para mi experimento (¡Si Leonardo levantara la cabeza...!). La imagen nº2 es parte de una fotografía digitalizada, donde aparece una amiga mia que sin duda dejará de serlo cuando se vea en estas páginas. (¡Que no Naty, que los trucajes eróticos no salen!). En la foto nº 3 vemos el resultado final. El programa empleado fue "Photogenics", el tiempo aproximado, poco más de media hora; necesario un 1200 estándar (mejor con algo más de memoria).

A grandes rasgos los pasos a seguir serían éstos: 1/ Con la ayuda de las herramientas que trae el "Photogenics", recortar la cara y eliminar todo el fondo dejándolo en negro. 2/ Como no coincide la posición puesto que mira al lado opuesto, invertir el ángulo con un simple "Flip X". 3/ Igualar al máximo los colores, sombras y tonos con los del cuadro. 4/ Por último "borramos" la cara del cuadro dejándola en negro y con la herramienta "Compose" colocamos encima la imagen secundaria y bien con el ratón o desde el teclado, vamos ajustándola hasta que ocupe el espacio en negro que habíamos dejado. Después, sólo nos queda retocar los pequeños detalles hasta que el ajuste sea perfecto. Para esto último se puede emplear cualquier otro programa gráfico y es más un trabajo artesanal. Se dará por terminado según sea cada uno de exigente pues siempre se puede mejorar.

Una vez que tengamos ambas imágenes, no será difícil realizar un efecto de "Morphing" con ayuda del "Cinemorph" u otro similar, o animar el cuadro haciendo que cambie su expresión (foto cabecera del artículo). Claro que, ya puestos, podremos colocar a nuestra amiga saludando al presidente Clinton, firmando un oscuro acuerdo con Gorbachov o interpretando una escena junto al protagonista de "Expediente X"(Fotos 5, 6 y 7)

Hay unos chicos que también se dedican a esto y que montaron una empresa llamada "Industrial Light & Magic" que no lo hacen del todo mal. Se han encargado de realizar los efectos de algunas películas como Parque Jurásico, La Máscara, Terminator-2 o Forrest Gump. En esta última, el protagonista, Tom Hanks, saluda a J. F. Kennedy, bromea con Nixon y charla con John Lennon. Pero también podemos utilizar otras técnicas bien distintas. Por ejemplo la artista francesa Orlans, por medio de 9 operaciones de cirujía estética ha conseguido tener la frente de la Mona Lisa, los labios de la Europa de Gustave Moreau y el mentón de la Venus de Botticelli. Y es que afirma que: "El cuerpo es obsoleto. Lucho contra Dios y el ADN". Pero, lo siento... Si alguno está interesado en ello porque quizás desee tener los ojos de Martin Feldman, la nariz de Rossy de Palma y la despejada frente de Chiquito de la Calzada, en eso sí que no podré servirle de mucha ayuda. ■ *AG*



Imagen 5 y 6



Mediante el retoque fotográfico, la muy admirada Gillian Anderson se ha convertido en alguien diferente. No se por qué, pero me da en la nariz que si éstos fueran los protagonistas de "Expediente X", la serie no tendría tanto éxito.

Imagen 7



AMIGA GAMES



Trucos



ALIEN US

Códigos de niveles
APC Rescue------"272H"
Oproom Defence-"1106D"
Airduct Maze---"2361F"
Newt Rescue----"7140E"
Queens Battle--"7163H"

THE AMAZING SPIDERMAN

Al poner su nombre escriba 'GENERIC' en la pantalla de records. Durante el juego presione 'HELP' para reponer a tope su energía.

AMNIOS

Los códigos de los niveles

LEVEL 2___"FRDSNSMNGR"	LEVEL 7___"RCHLMCLTHS"
LEVEL 3___"PLFRMNLQSN"	LEVEL 8___"THBSTSTFTT"
LEVEL 4___"LSNBRGNSLQ"	LEVEL 9___"THTHJJRSNN"
LEVEL 5___"LKMCTKSCDF"	LEVEL 10___"MLFNDBTFLL"
LEVEL 6___"STBNLMRCHL"	LEVEL 11___"BTTMNDHRCH"

En el próximo número continuaremos con esta recopilación de trucos para los juegos del Amiga desde sus inicios. ¿Tiene algún truco? No dude en enviárnoslos para que los demás amigueros puedan compartirlos. AI



Y este mes...

¿Se acuerdan de por qué fueron famosos los chips de Amiga en lo que se refiere a juegos ?

Múltiples scrolls en parallax, diferentes colores en cada uno, efectos con el cooper, velocidad endiablada de los sprites y bobs y un sinfín de complementos que hacían que Amiga fuera la mejor máquina de videojuegos de las existentes en esa época.

Bien, no es que ahora los chips AGA estén desfasados ni mucho menos, lo que pasa es que predomina el modo Chunky to Planar y por todos es sabido que, para los chips del Amiga, esa tarea de convertir un juego a ese modo ralentiza muchísimo.

Y se preguntarán por qué les cuento todo esto. Pues bien, están saliendo compañías que vuelven a lo de antes, a lo que dio éxito al Amiga, es decir, a los arcades de siempre. Nombres como Capital Punishment o Fightin Spirit les van a empezar a sonar dentro de poco, porque van a ser artífices en la revolución de nuevo del mundo Amiga.

Del primero ya han visto imágenes de una demo en el anterior número, el segundo lo comentaremos el mes que viene, pero les daré una pista: el juego es al estilo de la famosa consola de arcades llamada Neo Geo. Sencillamente de otro mundo.

¿Y qué nos depara este número? Pues tenemos la tercera entrega del famoso Humans III, con nuevas aventuras y con la misma forma de jugar que sus anteriores versiones, seguro que lo disfrutan. Legends es un juego al estilo Zelda, con una aventura de lo más genial pero un poco lenta en su desarrollo. También tenemos otro juego de ese estilo que es Speris Legacy de Team 17. Su desarrollo es el mismo que los comentados, pero con unos gráficos algo más pobres, y una aventura también un poco más pobre en cuantos enigmas y problemas a tener en cuenta durante el desarrollo del juego.

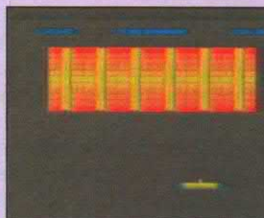
Y nuestro juego de dominio público es otro "clon" del famoso Arkanoid, ya saben, el machacaladrillos de siempre. Uno más de ese tipo que pasará sin pena ni gloria por nuestras pantallas.

Y con todo esto, el menú está servido. Espero que les guste y, ya saben, tenemos una cita muy importante el mes que viene para ver con detalle lo que puede ser la competencia directa de las consolas, su nombre Fightin Spirit. Y el mes que viene más......■

DARK GRAPHICS

Juego del mes de Domino Público o Shareware









Otro famoso juego fue el aclamado Arkanoid, que consistía en una barra que golpeaba a una pelota e iba destrozando los ladrillos superiores para ir pasando de pantalla en pantalla.

Pues este juego de dominio público, llamado Boris Ball, es un clon del Arkanoid y que básicamente funciona igual.

Sólo cambian en él las diferentes formas de las pantallas, a cada cual más difícil, y los ladrillos con opciones especiales que, aparte de ser negativos, hay muchos con poderes especiales que nos permitirán pasar de fase rápidamente.

En lo que se refiere a gráficos y demás, decirles que no destaca nada de nada, ya que son simplemente ladrillos y una base con la que golpeamos la pelota.

En cuanto a su jugabilidad, comentarles que se deja jugar bastante bien, ya que el movimiento de la barra responde al ratón a su perfección y es suave en su desplazamiento.

La bola que destruye los ladrillos va también muy fluida y no habrá problemas para visualizarla constantemente como ha ocurrido en otros programas.

En cuanto al sonido, hay una pequeña melodía en la pantalla de presentación, pero nada del otro mundo. Durante el juego sólo tendremos los efectos de los golpes de ladrillos, los disparos, y demás cosas. En definitiva, un sonido nada especial.

Lo único que salva a este juego es su adicción, ya que si eres un fanático de estos juegos, Boris Ball seguro que le agrada, pero eso sí, no espere gráficos fantásticos ni cosas por el estilo, ya que es muy sencillo gráficamente, por eso lo único a su favor es el nivel de jugabilidad que tiene ya que es bastante agradable para los amantes del género.

Recomendado para revivir esos tiempos del Arkanoid.

Humans III
Evolution Lost in Time

De la mano de Gametek nos llega la tercera entrega de Humans para nuestro Amiga. Para los que no sepan nada de este juego, decirles que es al estilo de Lemmings en la forma de plantearnos problemas para pasar las diversas fases.

Por lo tanto, tendremos un juego repleto de niveles a superar los que, a medida que vayamos atravesando, aumentarán el nivel de dificultad, como es lógico. Pero en Humans tenemos un control total de cada personaje que estamos moviendo lo que nos hará responsables de todos los actos. El objetivo de cada fase es conseguir la salida hacia el siguiente nivel, pero para conseguirlo tendremos que rescatar a nuestros amigos, usar objetos para conseguirlo, etc. En cada fase conseguiremos objetos que capacitarán a los humanos con nuevas habilidades y, por lo tanto, a medida que vamos avanzando, el juego se irá complicando más. Pero los humanos seguirán evolucionando....

En cada nivel tendremos que manejar a tres o más humanos pero sin sobrepasar la cantidad de siete. Ellos estarán a la espera de lo que les ordenemos. Elegiremos uno de la siguiente manera: la pantalla hará un scroll hacia el elegido y en la parte inferior nos lo remarcará con un recuadro amarillo. El humano elegido es el único que manejaremos con el botón derecho del ratón indicándole la dirección hacia donde tiene que ir, o subir escaleras, etc. También tendremos en la parte inferior de la pantalla el indicador del tiempo que nos queda para superar el nivel que estamos jugando.

También, eligiendo en él al humano que tenemos en acción en la parte inferior de la pantalla (su cara), nos saldrá el menú de todas las acciones a realizar como saltar, recoger objetos, dar puñetazos, magia y muchas más. Cada humano tendrá una evolución distinta y por lo que irá adquiriendo habilidades distintas a las de sus compañeros. Les digo esto porque se pueden quedar atravesados en alguna fase y no saber qué hacer, pero seguro que habrá alguna cualidad de algún humano que nos hayamos pasado por alto, por lo tanto con tranquilidad iremos revisando de nuevo las habilidades de los humanos que tenemos en esa fase que estemos jugando.

Para coger los objetos vitales para pasar de fase, basta con ponerse al lado, ir al menú del humano y darle al icono de recoger objeto. Cuando tengamos algún objeto en la mano perderemos ciertas habilidades que no podremos realizar porque lógicamente usamos algo que nos lo impide. Para completar cada nivel hace falta usar un determinado número de humanos ya que, aunque sólo uno llegue a la salida, todos los demás nos harán falta para realizar todas las operaciones para conseguirlo. Toda la tribu tiene un papel fundamental para la evolución del humano.

Nuestros amigos morirán si caen desde mucha altura, o serán atacados por sus enemigos sin piedad, o muertos por alguna flecha indeseable y muchos peligros más. Hay que mimarles para que no nos quedemos sin nuestros "hijos" ya que, como he dicho anteriormente, de ellos depende la evolución.

Con todo esto tendremos unas nociones básicas para poder disfrutar de Humans III a lo grande. Un aviso: al principio no me gustó mucho la forma de jugar, pero una vez aprendida la dinámica del juego, engancha y mucho.

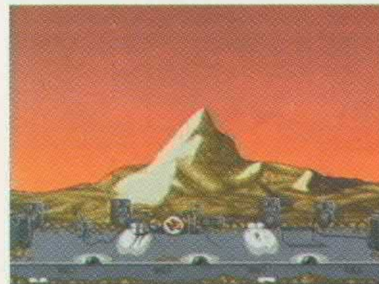
Tendremos varios niveles: The MoonBase, Ancient Egypt, Ancient China, The Viking Era, Modern Japan, Sherwood Forest y Camelot.

Aparte de todo lo mencionado decirles que cada personaje, desde que empezamos, tendrá una habilidad especial, aparte de las ya mencionadas, que usándola en el momento oportuno será indispensable para poder pasar de nivel.

Un juego que es del agrado de todo el mundo y sólo apto para los amantes al estilo del más puro Lemmings, en el que en ningún momento nos aburriremos para descubrir de qué manera pasar al siguiente nivel. Humans viene a demostrar que no hace falta hacer cosas demasiado complicadas para jugar, sino hacerlo con ganas y hacerlo bien, y el resultado está a la vista de todos. Humans III confirma que sigue siendo un juego adictivo y entretenido desde el principio. 'Chapeau' para Gametek y que sigan produciendo para Amiga que nosotros seguiremos enviando la tarjeta de registro (eso espero también de nuestros leales lectores).■









¿Dónde conseguir juegos de Amiga en España?

Los lectores interesados en conseguir juegos para Amiga pueden contactar con los siguientes importadores:
*** CD Direct**
Tlf.93 353 72 67
*** Informática Molins**
Tlf. 93 668 30 10
*** CJ 2021**
Tlf. 95 222 02 71

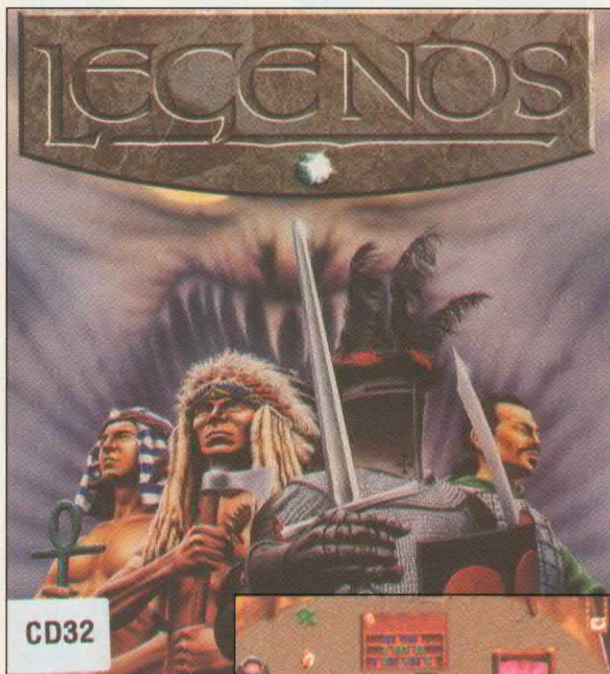
Cualquier correspondecia relacionada con la sección de Juegos que quiera enviarnos puede hacerlo a:
Amiga.InFo (Juegos)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei
Barcelona
o al correo electrónico:
infotech@readysoft.es

Al estilo Lemmings, pero más evolucionado, Humans III es un juego con el que es posible pasarse horas y horas delante de la pantalla para conseguir superar las fases y ver como evolucionan nuestros personajes. Además, controlar una tribu entera de hombres de la edad de piedra es muy divertido y todo un reto.

Adicción:	**75%**
Sonido:	**70%**
Gráficos:	**80%**
Originalidad:	**75%**
Dificultad:	**85%**

Legends





Después de dos largos años de trabajo y de aguantar la dura situación del Amiga, la empresa Manyk nos presenta este juego titulado Legends.

Como ellos nos explican en el manual, su desarrollo lo empezaron dos personas que trabajaron muy en serio para conseguir algo digno de disfrutar. Luego se unió más gente a la que gustaba el proyecto. Y por fin, después de tanto tiempo, Legends ha conseguido ver la luz en el mercado de juegos y, como no, del Amiga.

A este juego lo podríamos englobar en la línea del estilo de los famososo Speris Legacy o Zelda, ya que si bien es parecido en la forma de jugarlo, lo que no cabe duda es de que éste nos depara muchas más situaciones y puzzles que los demás, o lo que es lo mismo, tendremos juego para rato, que es de lo que se trata.

Se compone de cuatro fases en diferentes momentos de la creación humana que tendremos que superar. En todo momento podremos hablar con los personajes los cuales serán de mucha y valiosa ayuda a la hora de ir consiguiendo avanzar en la fase en que estemos jugando. Hay también que indicar que es importante saber un poco de inglés ya que el juego está en este idioma, como siempre y, por lo tanto, si no nos defendemos un poco, no se podrá sacar el máximo jugo a la situación y seguro que no podremos avanzar lo que deseáramos en el juego.



Buenos gráficos y aventura conversacional son los aspectos en los que este juego destaca, a pesar de que, como ya es casi costumbre, el Inglés es el lenguaje que utiliza y por lo tanto...algunos conocimientos básicos hay que tener para poder jugarlo.

Este incoveniente supone un verdadero problema, y lo mismo ocurrió con Speris Legacy. La cuestión del idioma es un verdadero impedimento a la hora de comprar un juego y es, por lo tanto, lo que nos echa para atrás a la hora de comprarlos.



En fin, sigamos con Legends. Aparte del idioma lo que sí tiene son unos buenos gráficos con mucho detalle. Se nota que se ha mimado bastante en este aspecto ya que, cuando vamos entrando en las cabañas a medida que avanzamos, podemos apreciar que no les falta de nada, todo está cuidado al máximo.

Es importante intentar leer bien lo que nos va diciendo cada personaje que nos vamos encontrando ya que de ellos depende mucho la situación en que estamos y la información que nos digan será valiosa para hacer determinados actos y para qué los hacemos.

Durante el desarrollo del juego, también nos encontraremos con sub-juegos para conseguir vidas, dinero, tesoros, armas y demás cosas imprescindibles para avanzar en esta aventura.

La perspectiva que utiliza es de vista superior con la típica imagen como si fuera en 3D. Utiliza un scroll multi-direccional de lo más suave, con el que se nos permitirá andar libremente por cualquier sitio del juego.



La música, en su versión CD32, es digital y es buena para escucharla unas cuantas veces, pero se hace bastante repetitiva cuando llevas ya jugando un buen rato. Creo que en un CD se puede hacer algo más que limitarse a meter el juego, como en las versiones de disco, y una música digital.

Pero lo que más sobresale de Legends es el extenso mapeado por el que podremos disfrutar ya que el desarrollo de la acción es mucho más largo que Speris u otros y por lo tanto eso supone mayor diversión. Creo que el inconveniente a la hora de jugarlo para los españoles es el idioma. Legends utiliza un ingles básico, es decir, que no se adentra mucho en determinados vocablos y por lo tanto se puede entender bastante lo que se dice para avanzar, pero siempre se nos puede escapar algún detalle.

En cuanto a su dificultad decirles que no es muy difícil, ya que esta cualidad va siendo progresiva y, por lo tanto, aunque al principio se nos permite hacer poco a poco las cosas, al avanzar aumenta de nivel. Lo que sí tiene es que al destruir un enemigo a los pocos segundos te vuelve a aparecer y eso se convierte en una rutina un poco desagradable pero, bueno, no es ningún inconveniente el volver a deshacernos de él.

Un juego que podría haber hecho más mella entre el público español si tuviera la opción del idioma castellano, ya que, aunque sea muy interesante su desarrollo, de los muchísimos enigmas que tiene, si no dominamos el inglés, posiblemente no sacaremos el jugo que se debería sacar de ellos.

En todos los demás aspectos, podríamos decir que es bastante bueno y que se deja jugar muy fácilmente. Ésta podría haber sido una buena baza para todos nosotros, pero, como siempre, sólo es apto para entendidos en inglés.

Y para los que dominen esta lengua y lo jueguen, decirles que entonces sí van a disfrutar de él un buen rato, porque su sencillez hace de él un producto adictivo, algo que en estos días de tanto Doom resulta muy amigable.■

Adicción:	**89%**
Sonido:	**75%**
Gráficos:	**85%**
Originalidad:	**70%**
Dificultad:	**85%**

POR QUIM GUZMÁN

INSTALACIONES MIDI



Ya hace 15 años de la aparición del MIDI. Va dejando de ser complejo y extraño y de hecho no lo es utilizado a un nivel básico pero esto cambia a medida que los fines a conseguir son mayores. Este artículo muestra algunas instalaciones MIDI partiendo de aquéllas más fáciles y terminando por las más complejas, entre otras cuestiones.

Antes de nada recordaremos que el MIDI es un sistema de comunicación entre sintetizadores, samplers, cajas de ritmos, secuenciadores y ordenadores. También hay otros dispositivos, sistemas e instrumentos que se benefician del MIDI, como algunas mesas de mezclas, sistemas de alumbrado e incluso instrumentos como la guitarra.

El Hardware MIDI consta de 3 conexiones. La conexión IN recibe información, OUT la envía y la conexión THRU retransmite la información recibida por IN sin alteraciones. Los cables utilizados incorporan conectores DIN de 5 contactos y su longitud no debe exceder los 15 metros debido que a partir de esa longitud se producen ciertos retrasos en la transferencia cuya velocidad es de unos 31.000 baudios. Hay sistemas basados en fibra óptica que permiten una longitud de más de 500 metros.

El software se basa en una serie de canales de transmisión/recepción y una serie de mensajes establecidos. Se han determinado 16 canales de comunicación y dos tipos de mensajes generales. Por ejemplo, si un teclado envía información por el canal 1, el dispositivo que tiene que recibir dicha información ha de recibirla por el mismo canal. Los dos grupos de mensajes son por un lado los mensajes de canal y por otro los de sistema. Los de canal se envían por el canal a controlar y los otros se envían de forma común y no a un canal determinado. El tema de los distintos mensajes MIDI lo podéis encontrar de una forma más ampliada en el tutorial sobre OctaMED publicado en anteriores números. En ningún caso se envía por las conexiones MIDI, si no que sólo se envía la información necesaria para hacer que esos sonidos se interpreten. Dicha información se maneja en formato digital.

Aplicaciones MIDI.

Obviamente, la aplicación del MIDI es la música, aunque con el soft adecuado se pueda crear una pequeña red de comunicación entre un número determinado de terminales como si se tratara de Parnet o cualquier otro tipo de red de comunicación codificando y decodificando la información transmitida y recibida.

Dentro del mundo MIDI-Musical se puede efectuar "casi" cualquier aplicación, todo depende de las necesidades de cada músico o productor. Por ejemplo, puede haber diferentes módulos generadores de sonido y un teclado maestro para poder interpretar cualquier sonido de dichos módulos o bien un ordenador encargado de controlar una mesa de mezclas en una grabación. Quizás la más extendida sea la de utilizar un ordenador para secuenciar una serie de dispositivos conectados al mismo.

Cuando se proyecta la compra de instrumentos (sintetizador, caja de ritmos, etc...) y se va a hacer uso del interface MIDI, es aconsejable el tener claro cómo se van a conectar entre ellos y buscar la conexión que más posibilidades ofrezca. Obviamente, mientras más instrumentos se posea, más compleja será la instalación.

Si por ejemplo, se trabaja con un teclado/sintetizador, un módulo/sintetizador, una caja de ritmos y, por último, un ordenador como secuenciador y almacenador de sonidos MIDI, será necesario que cada uno de los dispositivos reciba (secuencia) y pueda enviar los sonidos o cualquier dato MIDI cuando se desee hacia el ordenador.

Procesadores MIDI.

Bajo el nombre de Procesadores MIDI, vamos a hablar de algunos de los dispositivos que procesan información MIDI ya sea en mezcla, conmutación o distribución de información entre otros.

Thru Box: Normalmente estos dispositivos cuentan con una entrada y tres salidas tipo Thru (Retransmisión). La información recibida (In) se

Corría el año 1981 cuando Sequential Circuits (SCI), creadora de varios sintetizadores como el Prophet One, Five o VS, empezara a diseñar lo que iba a ser un boom dentro de la música electrónica; el MIDI. Pero hasta el año 1982 y como resultado de la colaboración entre empresas como Roland o Korg, no se pudo asistir al nacimiento real del protocolo MIDI.

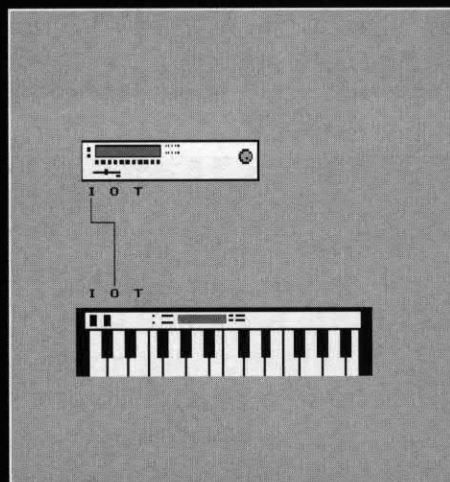


FIGURA A1

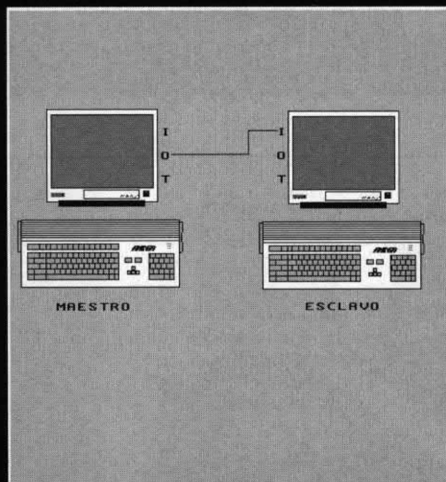


FIGURA A2

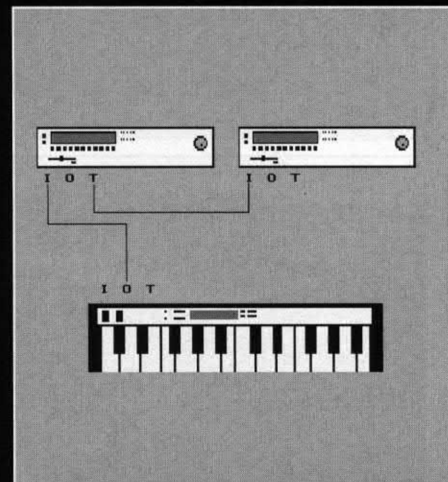


FIGURA B1

Este protocolo también le debe a una empresa llamada Commodore algo de su implantación a nivel mundial, gracias a uno de los primeros programas secuenciadores para ordenador. El "agraciado" era un C64.

Para gestionar todo lo relacionado con el protocolo MIDI se crearon varios comités: IMA (Asociación Internacional MIDI, MMA (Asociación de fabricantes MIDI) y el JMSC (Comité Japonés de estándar MIDI).

retransmite por igual por cada una de las salidas (Thru). Con estos dispositivos se consigue por un lado evitar ciertos retrasos producidos al conectar los diferentes dispositivos entre sí mediante las conexiones Trhu de los mismos y por otro lado el no tener que poner en marcha todos los dispositivos para poder utilizar las conexiones Thru de los susodichos dispositivos.

MIDI Merger: Este dispositivo en su configuración normal consta de dos entradas y una salida. Las dos entradas son mezcladas y enviadas por la salida. No se trata de una mezcla simple como tal, sino que ésta se realiza de forma "inteligente". El hecho de que esta mezcla se realice de forma inteligente se basa en que el MIDI Merger ha de analizar qué tipo de información MIDI recibe por las entradas y obrar en consecuencia a partir de ahí. En resumen, el Merger ha de dar preferencia a una determinada información MIDI con respecto a otra información y enviar ésta primero para después enviar la otra información. Puede dar una sensación de caos pero este proceso se realiza a una velocidad de unos pocos milisegundos. Sólo se producirán retrasos cuando la información a "mergear" sea abundante. Por ejemplo, cuando a un merger llega información SySex por una entrada e información de activación de notas por la otra, la información SySex tendrá preferencia por considerarse más importante.

Durante algunos años he utilizado un MIDI Merger/Thru Box con unos resultados francamente satisfactorios. La mezcla se realiza de una manera limpia sin problemas de pérdida de datos así como un correcto funcionamiento de las salidas de retransmisión (Thru). También es cierto que el número máximo de dispositivos que utilicé era de 6 y no comprobe el funcionamiento con un número mayor.

Multiple Interface: Podemos decir que el interface MIDI múltiple es aquél que es capaz de manejar más de 16 canales de comunicación MIDI. En Amiga podemos encontrar "Triple Play" de Blue Ribbon SoundWorks utilizable desde Bars & Pipes. Este interface cuenta con 48 canales MIDI independientes agrupados en 3 salidas. Cuando el número de instrumentos MIDI es considerable, un interface de este tipo puede ser la solución.

En el mercado existen dispositivos específicos como teclados masters o secuenciadores que pueden manejar hasta 4 salidas MIDI independientes lo que proporciona un total de 64 canales MIDI (16 por cada salida).

Existen más procesadores de datos MIDI como los PatchBay o incluso mesas de mezcla para este tipo de datos pasando por matrices de conexiones, sistemas inalámbricos etc, pero sobre éstos no comentaremos nada ya que son poco utilizados.

Instalaciones MIDI

Vamos a ver algunas posibles instalaciones MIDI empezando por las más sencillas y terminando con alguna más compleja. En cada una de las figuras aparecen las iniciales I, O y T que corresponden a la Entrada (Input, I), Salida (Out, O) y Retransmisión (Thru, T).

A: Instalaciones básicas;

Instalación A1: (Figura A1) Para empezar conectaremos un teclado y un módulo de sonidos. El teclado envía por el canal 1 y el módulo ha de recibir por el mismo canal.

Instalación A2: (Figura A2) Dos Amiga conectados entre sí para doblar el número de voces de Polifonía. Los Amiga deben estar sincronizados y para ello uno será el Maestro (deberá enviar datos sincronización) y el otro el Esclavo (deberá recibir los mensajes de sincronización). Este ejemplo es aplicable a una conexión PC-Mac, caja de ritmos-Amiga, Secuenciador-Secuenciador, etc...

B: Instalaciones "Thru";

Instalación B1: (Figura B1) Un teclado y dos módulos de sonidos. El teclado enviará información a uno de los módulos y éste, mediante su conexión Thru, "alimentará" al otro módulo.

Instalación B2: (Figura B2) Un teclado y tres módulos de sonidos. El teclado enviara información a la entrada de una "Thru Box" y esta repartirá toda la información hacia los módulos.

C: Instalaciones "Merger";

Instalación C1: (Figura C1) Dos teclados y un módulo de sonidos. La información MIDI que entreguen los teclados será mezclada mediante un Merger y la salida de éste será interpretada por el módulo.

Instalación C2: (Figura C2) Un teclado, dos módulos sintetizadores y un ordenador como secuenciador y almacenador de datos. La entrada MIDI del ordenador ha de ser alimentada con los datos de interpretación que provienen del teclado y también con los datos SySex

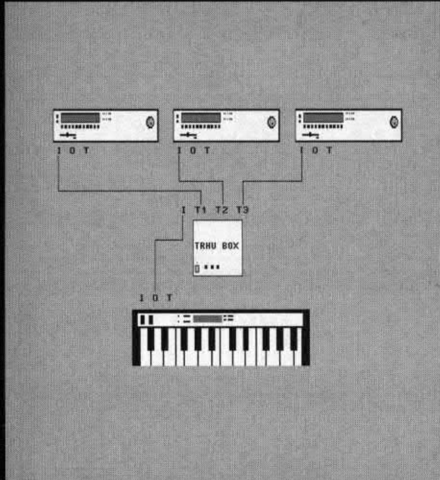


FIGURA B2

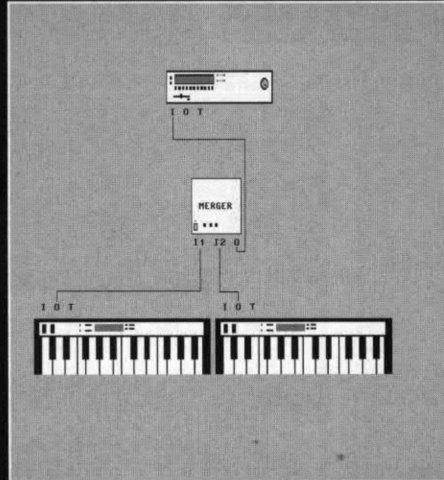


FIGURA C1

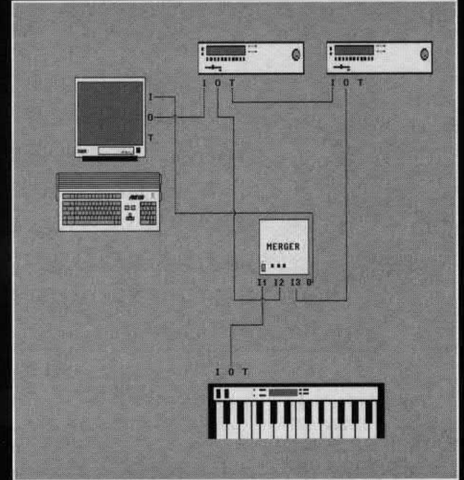


FIGURA C2

(datos que conforman los parámetros de un sonido entre otros) de cada uno de los módulos. Para ello utilizaremos un merger con 3 entradas. La salida MIDI del ordenador tendrá que "alimentar" con información cada uno de los módulos y para ello utilizaremos la conexión Thru de uno de ellos.

Después de haber visto algunas instalaciones MIDI podríamos decir que basándonos en las mismas se pueden crear infinidad de combinaciones diferentes partiendo del equipo utilizado y fines conseguir. Todo depende de esto último: equipo y fines a conseguir.

Para terminar con este apartado, tendríamos que comentar ligeramente algo sobre el sistema MIDI a nivel soft que se pueda aplicar a las instalaciones anteriores.

A groso modo, los sintetizadores actuales en cualquier formato (módulo, rack, etc) trabajan en dos modos distintos: normal y politímbrico. En el modo normal se ejecuta un sonido o una combinación de varios y se recibe por un canal MIDI determinado. En el modo politímbrico, el instrumento se divide normalmente en 16 partes y cada una queda controlada por cada uno de los 16 canales MIDI. Por ejemplo, al utilizar dos módulos que en modo politímbrico se dividen en 16 partes/canales, en un sistema MIDI normal de 16 canales, cada canal "atacará" a los dos módulos. En estos casos se tendrán que dividir los 16 canales entre los módulos desactivando las partes deseadas de los mismos. Por ejemplo podemos determinar que el primer módulo reconozca los primeros 8 canales y el segundo, el resto de canales. También se puede utilizar un canal de forma conjunta para crear un sonido más complejo (uno por módulo), o que cada módulo ejecute el sonido seleccionado en un rango determinado de notas.

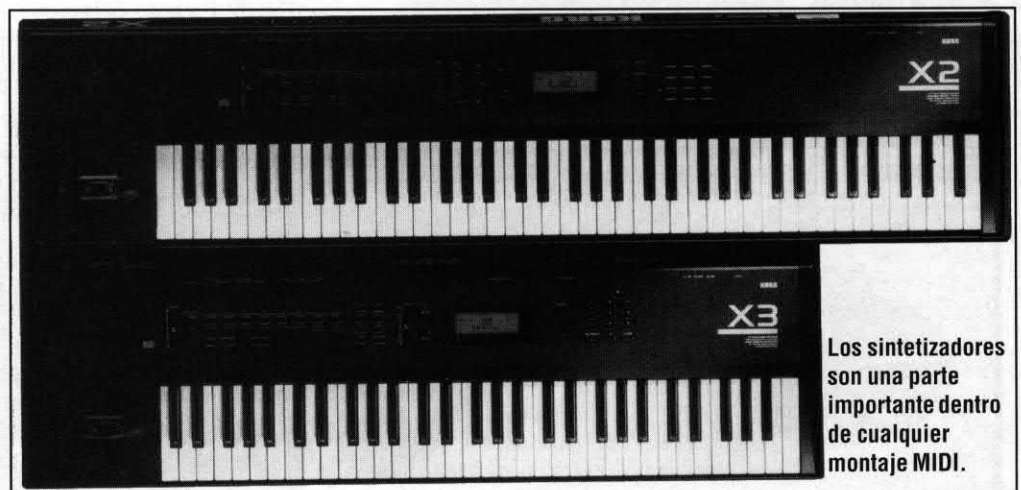
Una interesante "posibilidad" que ofrecen algunos sintetizadores con teclado es el control local y sus dos posiciones posibles. Hay que tener muy presente que en un sintetizador con teclado existen dos dispositivos diferentes; el sintetizador y por otro lado el teclado aunque fisicamente esten unidos. La función "Local Control On/Off", dirige la señal del teclado solamente hacia la salida MIDI (no hace sonar ningun sonido interno) o hacia el sintetizador y la salida MIDI.

Las combinaciones son interminables pero determinadas en gran medida por lo que ofrezca cada dispositivo utilizado.

Otras notas

Una de las preguntas que surgieron hace algún tiempo era la de si se podrían conectar dos ordenadores Amiga y doblar el número de voces de polifonía. La respuesta era afirmativa y se mostraba cómo conseguirlo. Pero se dejaron, desde mi punto de vista, un punto importante en el tintero y éste era el de dejar claro que el MIDI es un sistema de comunicación musical y de alguna manera sólo entiende lo que ha de entender. Con esto quiero decir que es posible conectar cualquier ordenador a otro independientemente de la marca, modelo y soft utilizado. Por ejemplo, se podrían conectar 4 Amigas, un Mac, 2 Pc y sincronizarlos desde una caja de ritmos o bien un Amiga corriendo OctaMED y otro Bars & Pipes y sincronizar ambos. El límite lo impone el protocolo MIDI y el soft utilizado. ■ZG

Si tienen cualquier duda sobre las instalaciones MIDI no duden en ponerse en contacto con Quim Guzmán. ai.colaboradores @readysoft.es



Los sintetizadores son una parte importante dentro de cualquier montaje MIDI.

MONEY MATTERS 4

Las finanzas del hogar dejarán de ser un agujero negro para convertirse en un juego de niños. Atención pequeños banqueros que aquí llega MM4.

Money Matters 4 ©1995 Digita International

Printer | Help | Calculator | Types | Regular | Budget

Natwest Bank | Halifax | Access Card | Insurance

Access card Opening Balance : 0.00

DATE	TYPE	*	DESCRIPTION	DEBIT	CREDIT	BALANCE
03/03/1995	PTRL	*	Petrol	12.96		-12.96
11/03/1995	PTRL	*	Petrol	14.77		-27.73
17/03/1995	PTRL	*	Petrol	8.93		-36.66
24/03/1995	PTRL	*	Petrol	17.41		-54.07

Natwest Current Opening Balance : 425.98

DATE	TYPE	*	DESCRIPTION	DEBIT	CREDIT	BALANCE
01/03/1995	SAL	*	Salary		312.91	738.89
03/03/1995	CASH	*	Cashpoint machine	20.00		718.89
05/03/1995	CARE	*	New battery	23.67		695.22
05/03/1995	CARL	*	Car loan for Mini	51.37		643.85
06/03/1995	GIFT	*	John birthday	12.94		630.91
08/03/1995	HK	*	House keeping	50.00		580.91

Todos los usuarios de Amiga tienen constancia de la gran cantidad de capital que en esta maravillosa máquina se invierte. Pero, ¿alguien es capaz de determinar, en cinco segundos, cuánto dinero se ha gastado desde el primer día que compró algo relacionado con el Amiga? Money Matters 4, sí. Y es que MM es un programa que le permitirá administrar sus finanzas de forma sencilla y bastante eficaz.

Para empezar, imaginen que disponen de una cantidad de dinero que les permite vivir sin muchas penas, o sea, que pueden sobrevivir durante un mes y les sobra para comprar Amiga.InFo. Disponen de una cuenta corriente, una cuenta donde cada mes ingresan cierta cantidad para ahorrar (para poder comprar un PowerAmiga) y una tarjeta de crédito de algún supermercado.

Money Matters dispone de estos tipos de cuenta, donde en cada uno pueden administrar las entradas y salidas. Para saber por qué se gasta o se ingresa una cierta cantidad, el programa nos pide que determinemos ciertos tipos. Un tipo es aquello que aparece en la parte izquierda de las cuentas de ahorro de los bancos, donde especifica de forma breve a qué se debe el movimiento monetario. Con la definición del tipo (pueden incluir muchos tipos diferentes, incluso incorporarlos a medida que pasa el tiempo) efectuada ya, es posible hacer, por ejemplo, un ingreso.

Los tipos en Money Matters pueden contener mucha más información que los bancarios gracias a las notas que cada tipo lleva incorporada. Para editar o añadir tipos nuevos sólo es necesario acceder al listado de tipos. Esta lista indica los tipos que han definido y a los que pueden acceder a través del ratón para corregirlos.

La operación que se efectúa más a menudo es la transacción, ya sea de cuenta a cuenta, de cuenta al exterior, o del exterior a cuenta. Existen dos tipos de transacción: manual o regular.

La transacción manual le permite ingresar o retirar dinero, especificando para cada caso concreto el motivo del movimiento. Las opciones de cada transacción manual son variadas, pero es la posibilidad de split la que más destaca. El split permite concretar exactamente en qué se ha gastado una cierta cantidad de dinero o bien, de dónde procede un ingreso. Por ejemplo, imaginen que van a comprar a una tienda y se gastan 10000 ptas. en varios productos. En la cuenta sólo se refleja que han retirado esa cantidad pero, en la transacción, es posible especificar los diferentes productos y su precio de coste por separado.

Las transacciones regulares se utilizan para cargar en cuenta aquellas operaciones que se realizan de forma periódica: la nómina, un crédito, el seguro... Este tipo de transacción será reflejada inmediatamente en el balance de las cuentas, a menos que desactiven la opción What if?. Por tanto, en la cuenta corriente donde se ingresa la nómina aparece el dinero que aún no se ha cobrado y también pagos que no se han efectuado. En parte es una ventaja ver si nos excederemos en el futuro, intentando recortar gastos, pero parece mucho más cómodo que este balance sólo aparezca en la previsión de presupuesto.

El presupuesto es otra de las opciones que aparece. Aquí sí que se contabilizan todos los gastos entre las fechas que dispongan. El resultado se visualiza en pantalla en forma de lista, pero también lo pueden ver gráficamente.

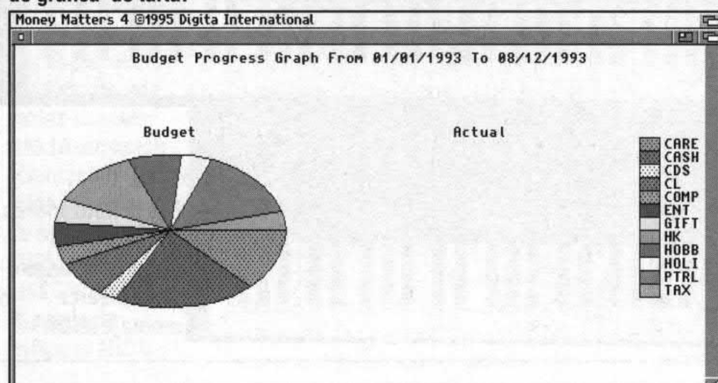
Junto con las cuentas y tarjetas les aparecerán más iconos. Estos iconos contienen listas de objetos asegurados, propiedades, tasas definidas, inversiones y calculadora. Esta calculadora les permite evaluar el coste real de un préstamo directamente, introduciendo el tiempo de pago y el interés que la entidad bancaria carga.

Money Matters es un buen programa de contabilidad para el hogar para aquellas personas que no exijan prestaciones profesionales. Básicamente sólo tiene un inconveniente (pequeño o grande, según se mire). El idioma que utiliza es, por supuesto y desgraciadamente, el inglés. No hay ningún fichero locale que permita traducir los menús a español. Nuestra experiencia nos dice que es poco probable que éste aparezca, a menos que algún usuario lo cree y disponga en dominio público. La lista de palabras que encontrarán a su izquierda, les puede servir para poder moverse con un poco más de soltura entre los técnicos términos del mundo mercantil. ■ JLC

Lista de términos monetarios

ACCOUNT
cuenta
INVESTMENT
inversión
BUDGET
presupuesto
AMOUNT
cantidad
LOAN
préstamo
MORTGAGE
hipoteca
INCOME
ingreso
EXPENDITURE
gastos
DEBIT
debe

Visualizar una previsión de gastos en pantalla es muy sencillo. Aquí está dispuesta en forma de gráfica de tarta.



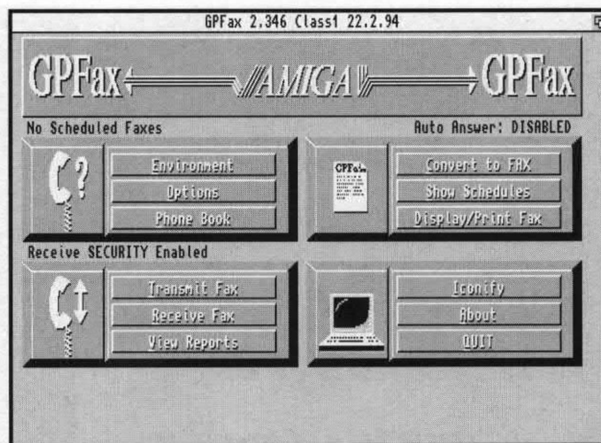
AMIGA.InFo

Valoración: ★★

Producto: Money Matters 4
Fabricante: Digita International
Requisitos: Workbench 2.04 en adelante, 1MB memoria
Incluye: Manual en inglés, disco instalación.

GPFAX

Hoy en día enviar un fax puede ser tan fácil como conectar el ordenador, escribir el texto con o sin imágenes en un procesador de textos y seguidamente utilizar el GPFAX y un modem que sean compatible FAX para poder enviarlo a cualquier destino.



Esta es la forma normal de uso en la que se basan la mayoría de programas utilizados para enviar/recibir faxes.

Para Amiga existen varios programas que permiten transmitir faxes, aunque el más extendido entre los usuarios y empresas es el llamado GPFAX, creado por la empresa australiana GPSoftware.

A la hora de realizar las pruebas nos quedamos gratamente sorprendidos por la gran cantidad de opciones que posee, además de la facilidad de uso que tiene gracias a un interfaz gráfico muy intuitivo. Aunque eso sí, sería perfecto si tuviera unas ventanas y botones más modernizados, aunque supongo que no es así por compatibilizar con cualquier Amiga, desde el sistema operativo 1.3 en adelante.

El manual es extenso y explica claramente el funcionamiento del programa, además de dar una introdución teórica sobre los estándares utilizados para enviar documentos de tipo fax.

¿Cómo funciona GPFAX? El funcionamiento de este programa es muy curioso pero a la vez demuestra la capacidad del Amiga para realizar maravillas a partir de su sistema operativo.

Para enviar un fax con texto y gráficos se puede emplear un programa simple como un procesador de textos tipo CED o ED, o bien, si queremos más calidad, podemos editar el fax (una o varias páginas) con un programa de autoedición o incluso dibujo. Por ejemplo, con el Final Writer, Wordworth o PPaint. De hecho, cualquier programa que nos permita editar una página nos sirve, siempre y cuando que tenga la opción de imprimir.

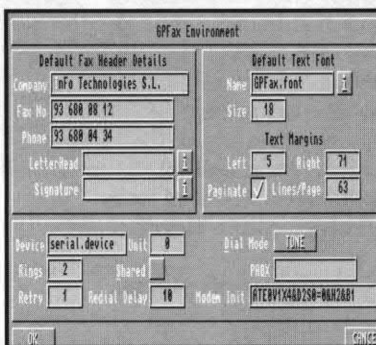
Y es que GPFax utiliza un método inteligente mediante el cual se captura la salida directa que envía el Final Writer (u otro) a la impresora y la transforma en formato FAX, listo para enviar después. Así de fácil: Editamos nuestro fax con nuestro programa favorito, lo imprimos y finalmente lo enviamos.

Características principales

Las principales características de este programa son las siguientes:

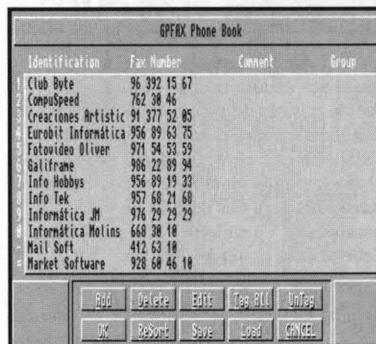
- Envío y recibo de faxes hacia o desde máquinas de fax remotas o modems compatibles fax. Es totalmente compatible con la mayoría de modems que soportan el estándar Grupo 3 Clase 2 o Clase 1.
- Envío de múltiples páginas de texto o imágenes IFF hacia múltiples números de teléfono, con paginación automática y mensaje de cabera.
- Generación automática de la página de cabecera de fax, con el nombre de empresa, números de teléfonos de voz y fax, persona destinataria, etc.
- Recepción automática o manual de faxes con impresión de la hora, fecha y emisor como mensaje de identificación.
- Conversión de textos e imágenes IFF al formato de fax "G3".
- Conversión de faxes en formato "G3" a formato estándar IFF para su posible edición posterior con programas gráficos.
- Captura directa de la salida de cualquier programa de autoedición, proceso de textos o de dibujo que permita imprimir. Posee un GPFax.driver que simula una impresora y captura la salida de estos programas para que puedan ser enviados por el FAX.
- Existe una agenda telefónica donde el usuario puede agrupar teléfonos y automatizar envíos de faxes así como montarse programaciones.

GPFAX es una herramienta que sustituye (e incluso supera) a las máquinas clásicas de FAX, ideal para usuarios con modem/FAX y para pequeñas empresas. ■



Tal y como pueden observar en la pantalla superior, las opciones de GPFAX son muy completas y añaden ventajas que una máquina FAX clásica no posee.

A la izda. se muestra la pantalla de configuración de los datos personales que aparecen en la cabecera automáticamente. En este caso, los datos de la empresa.

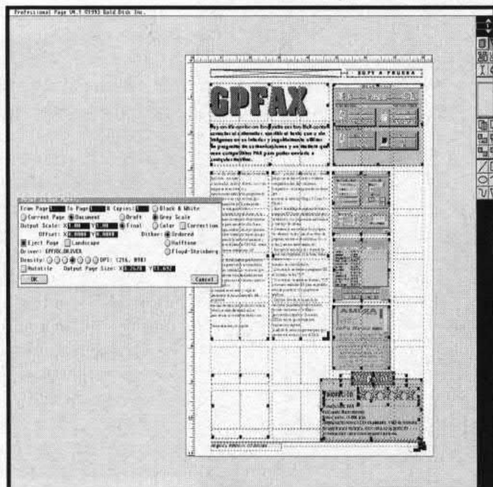


Una de las ventajas principales frente a un FAX tradicional es que este programa le permite manejar una base de datos con números de teléfono. Además, le permite realizar envíos de faxes de forma automatizada por grupos de nombres, e incluso hacer varias pasadas para los que no hayan podido ser enviados por algún motivo.



A la izquierda se muestra el visualizador interno que posee el GPFAX para mostrar faxes que hayamos recibido a través del modem. Desde aquí es posible imprimirlo o convertirlo en IFF para su edición.

También es muy útil para previsualizar el fax que vamos a enviar, de esta forma podemos corregir posibles errores.



Sin duda la potencia del GPFAX reside en que permite enviar documentos creados con un procesador de texto o programa de autoedición (FWriter,PPage,WWorth) directamente como FAX. Para conseguirlo, sustituye el driver de nuestra impresora por el suyo propio, de forma que captura toda la salida destinada a ella y la redirije y convierte a formato FAX G3. Este formato ya es compatible con la mayoría de modems/FAX y faxes tradicionales que actualmente se comercializan.



Valoración ★★★★

Producto:GPFAX
Fabricante: GP Software
Precio: aprox. 8.600 ptas
Requisitos:Workbench1.3 en adelante.
Incluye:Manual en inglés, disco instalación.

VLAB PAR



Siguiendo en la línea de los últimos periféricos probados, esta vez hemos testeado de nuevo un digitalizador de vídeo, aunque como podrán comprobar, este es, comparado con Prograb y VIDI 24, el que mejores resultados ha dado en cuanto a calidad y velocidad de captura. El VLAB PAR de Macrosystems es el más caro de los digitalizadores de tiempo real a color, pero es indiscutiblemente el más profesional.

Fuente de vídeo

Tan importante como la calidad del propio digitalizador es la calidad de la fuente de vídeo que utilicemos. Tanto si se trata de una videocámara, como de un vídeo o cualquier otra fuente, es importantísimo que la señal a digitalizar sea óptima. Los resultados con cualquier digitalizador pueden ser excelentes en función de la calidad de la señal de entrada que digitalicemos.

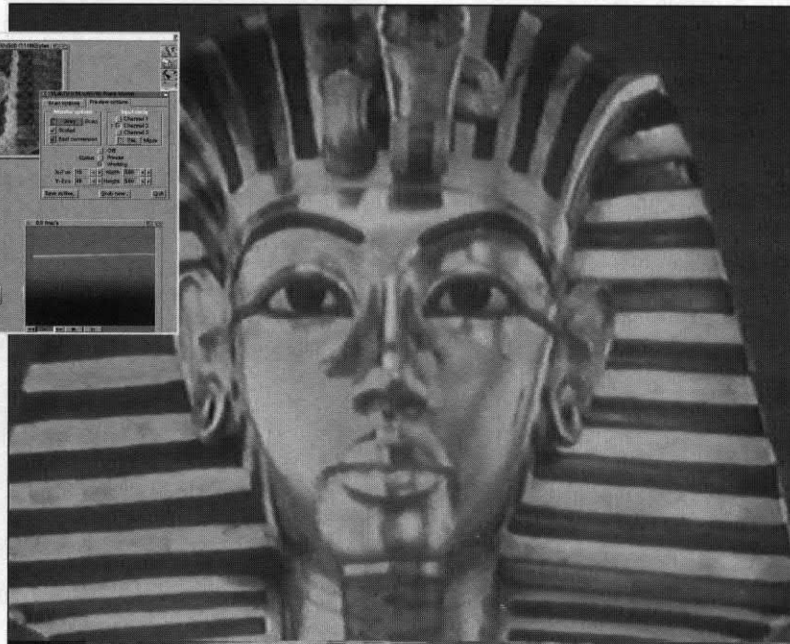
¿Qué es VLAB PAR?

VLab PAR permite al Amiga digitalizar imágenes de alta calidad de cualquier fuente posible de vídeo, como por ejemplo una videocámara o un reproductor de vídeo. En este caso, la VLAB probada es el modelo más sencillo, con dos entradas diferentes para dos señales de vídeo compuesto. Existe otra versión superior denominada como VLAB PAR Y/C, donde existe una tercera entrada con un conector tipo Y/C (o también llamada Hi8(Sony) o S-VHS). En Y/C se consiguen mejores resultados, aunque como desventaja está el alto precio que tienen las fuentes de vídeo que trabajan con la norma Y/C (como por ejemplo las cámaras de vídeo Hi8). Para los usuarios de Amiga con slots ZORRO II/III existe una versión interna de la VLAB mucho más recomendable que la versión paralelo ya que es más rápida y no es necesario una fuente externa de alimentación como en la VLAB PAR.

El funcionamiento de un aparato como este es similar al de cualquier digitalizador de imagen, aunque varían las caraterísticas técnicas de los circuitos encargados de digitalizar la señal analógica de una fuente de vídeo y convertirla en una señal digital tratable por el Amiga. Todos suelen tener un buffer interno de memoria rápida que permite capturar una imagen en color a tiempo real, y lo que encarece el producto y hace que se diferencien unos digitalizadores de otros es precisamente la velocidad de captura, conversión a digital y transferencia a la memoria del ordenador. Mientras más rápido trate estos tres parámetros el digitalizador, más caro resultará. Como consecuencia de esto, y al ser la VLAB el digitalizador más caro, todo promete a que resultará ser el que más calidad y resultados dé.



VlabTV es uno de los programas shareware que permite trabajar directamente con VLAB en una pantalla abierta mediante el sistema gráfico Cybergraphics. Por ejemplo, es posible directamente capturar pantallas en 24 bits de color con la tarjeta Cybervision.



¿Qué aspecto exterior tiene?

Si en algo no destaca precisamente la VLAB es en su embalaje y aspecto externo del aparato, así como en el manual. En este caso hay que dar un punto negativo a Macrosystems por utilizar una caja de cartón bastante sobria, aunque afortunadamente resistente, y otro punto negativo por el aspecto de la caja de metal que proteje al digitalizador. De no ser por que estaba dentro del paquete que nos envió Macrosystems nunca hubiéramos dicho por su aspecto externo que "eso" era la VLAB.

Aún así, la caja metálica (que dicho sea de paso parece un tanque) cumple a la perfección la función de protejer los delicados circuitos internos. También se incluye una fuente de alimentación externa y un cable plano paralelo que da un poco de flexibilidad para acomodar la VLAB en un lugar seguro. De todas formas hubiera sido de agradecer un cable más largo.

En cuanto al manual, es extenso y explica muy bien todas las funciones del aparato y del programa que lo controla, aunque está en un perfecto inglés y, además, reproducido mediante fotocopias.

¿Qué tal funciona el soft?

Sin duda, un buen hardware no es nada sin un buen programa que lo controle y le saque el máximo partido. En el caso de la VLAB esto se cumple al 100% puesto que el programa controlador es uno de los más completos para el tema de digitalización de imagen.

Los puntos fuertes del VLAB son el control de los filtros y corrección de color aplicados a la entrada de vídeo y la facilidad de captura de cualquier imagen. En cuanto a filtros internos por hardware, dispone de los de luminancia, croma, fuerte, frecuencia y ruido. A estos se les puede añadir, en un procesamiento posterior realizado por el programa, la corrección de color, donde se pueden variar los niveles de color, canales RGB, contraste, brillo y gamma.

Después de unas pruebas de captura, se consigue fácilmente encontrar la máxima

calidad ajustando correctamente estos filtros.
Para capturar la imagen no hay nada más que activar una pequeña ventana de monitorización en escala de 16 grises y cuando esté preparada la imagen original activar la opción de "empezar".
En cuestión de 1 ó 2 segundos aparece un previo a tamaño real de la imagen capturada. Si se está conforme con el resultado, es posible salvar la imagen en formato YUV o directamente en IFF 24 bits. En este punto comentaré que el previo inmediato de la captura únicamente se visualiza en pantallas de 256 colores, HAM o HAM8 o, si se posee una tarjeta Retina/Harlequin se muestra directamente en 24 bits. Para la prueba hemos utilizado un Amiga 4000 con Cybervision 64 y debido a que el programa no soporta el estándar gráfico cybergraphics no ha sido posible ver previos a 24 bits...En este aspecto Macrosystems debería soportar otras tarjetas gráficas más extendidas entre los usuarios que su famosa Retina. De todas maneras, no supone un gran problema puesto que se salva la imagen en formato IFF24 y se visualiza con otro programa que sí lo soporte.
También es posible capturar automáticamente secuencias de imágenes separadas por un intervalo de tiempo de 1 segundo a 9999 segundos. La secuencia es almacenada directamente en memoria a medida que se captura cada frame. El principal inconveniente de este método es que la VLAB, por cuestiones de velocidad de captura, graba los frames separadamente y en un formato no estándar. Por este motivo, posteriormente hay que recurrir a una macro AREXX (ya viene en el programa) para convertir cada frame VLAB a formato IFF.
Sin duda, Prograb y VIDI tienen un interfaz más cómodo y fácil de usar en el aspecto de capturar secuencias, pero VLAB consigue una mayor velocidad de captura así como una mejor calidad.
Por último, hay que comentar que soporta macros en AREXX para que el propio usuario programe y automatice tareas repetitivas, como pueda ser la de convertir secuencias de frames a IFF y después unirlas para formar una animación. El manual tiene comentados todos los comandos AREXX que soporta el programa y da como ejemplo algunas macros ya programadas.
Por otro lado, y aparte del soft que Macrosystems ha creado para la VLAB, otros fabricantes también han apoyado al digitalizador, como es el caso del Photogenics, ADPro o VLABTV. Estos programas permiten capturar imágenes directamente del VLAB para su proceso posterior. También permiten trabajar con tarjetas gráficas bajo Cybergraphics y capturar pantallas en 24 bits con previos también en 24 bits, aunque no tienen tanto control sobre filtros como el soft original del VLAB.

¿Qué tal funciona el hard?

Tal y como su nombre indica, la conexión entre el digitalizador y el Amiga se efectúa por el puerto paralelo (el de la impresora) teniendo como principal ventaja que cualquier Amiga con la versión 2.x o superior del Workbench podrá utilizar la VLAB sin problema alguno. Aunque el puerto paralelo no destaca precisamente por su velocidad de transferencia de datos, los señores de Macrosystems logran exprimirlo al máximo y consiguen digitalizar en tan sólo intervalos de 1 segundo imágenes de una resolución de 720x626 y a todo color. El tiempo de 1 segundo puede ser de algo más según el procesador que se tenga en el Amiga. Con un A4000 y un 060 hemos obtenido una media de 1.5 a 2.2 frames por segundo, lo cual no está nada mal teniendo en cuenta que una imagen a esa resolución y formato YUV ocupa 726 Kb y han de ser transferidos en algo menos de un segundo del buffer de la VLAB a la memoria del Amiga a través del puerto paralelo. Aunque prácticamente con un 030 a 50 Mhz en un A1200 podríamos decir que conseguiríamos el mismo resultado ya que se llega también al valor máximo de transferencia del puerto paralelo.
El hecho de tener un procesador potente mejora el rendimiento en general, pero sobre todo a la hora de convertir las imágenes de formato YUV a IFF. Mientras que con un 68000/68020 es más bien lenta, a partir de un 68030 se mejora notablemente.

Como conclusión

Después de probar tres digitalizadores diferentes (Prograb, VIDI y VLAB) la mejor opción es sin duda ésta. VLAB es rápido y se obtiene una alta calidad de captura, aunque para conseguirla es necesaria una fuente de vídeo también de alta calidad. Por su precio y prestaciones está enfocado al usuario semi-profesional que en su trabajo necesite capturas de vídeo para videoedición, tratamiento de imagen o autoedición. *FM*





Photogenics y ADPro son dos programas de proceso gráfico que también soportan directamente la VLAB para capturar imágenes.



El programa que acompaña a VLAB es el más completo que hemos probado.

Dato curioso

El puerto serie no funcionaba mientras el soft de la VLAB estaba activado.

YUV

Tal y como se ha comentado, el formato en que VLAB trata la imagen es el tipo YUV, es decir, maneja separadamente la información del brillo (luminancia Y) y las coordenadas del color (crominancia U y V). En realidad, las imágenes YUV no alcanzan la calidad de las que están en formato 24 bits, donde cada pixel puede tener un color de una paleta de 16.7 millones.



Valoración ★★★★★

Producto: VLAB PAR
Fabricante: Macrosystems
Precio: aprox. 45.000 ptas
Requisitos: Workbench 2.04 en adelante, 4 MB de memoria.
Incluye: Manual en inglés, disco instalación, fuente de alimentación y cable conexión puerto paralelo.

Concurso patrocinado y organizado por AmigaTek España S.L. Para más información Tel. 971 702 758.

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

Desde 15.09.96 hasta 15.12.96

Gran Concurso de Animacion 3D

AMIGATEK ESPAÑA S.L.

¡¡¡ Temas !!!

- Amiga contra PC (tipo comico)
- Temas espaciales
- Naturaleza
- El futuro del Amiga
- Abstracto
- Figura humana

Muchos premios

Las animaciones premiadas salen en un CD grabado

¡¡¡ Garantizado !!!

Concurso patrocinado y organizado por AmigaTek España S.L. Para más información Tel. 971 702 758.

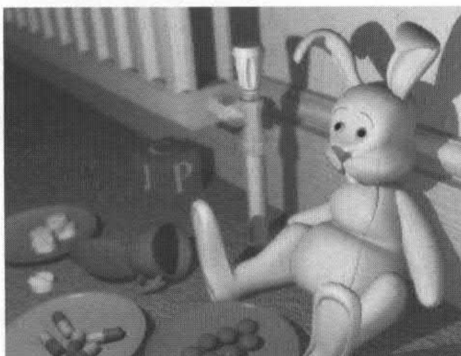
Reglas del Concurso

1.- Es imprescindible que todos los objetos hayan sido creados por el concursante.
2.-Las animaciones deben estar libres de derechos de forma que se puedan incluir luego en el CD recopilatorio, ademas de estar libres de derechos de terceros.
3.- Todos los derechos y copyrights de las animaciones pasaran a Amigatek, de forma que se puedan copiar a CD por parte de dicha casa.
4.- Se presentara la animacion junto con la escena completa incluidos objetos, texturas y maps.
5.- El formato de la animacion puede ser format Anim-5-7-8 o SSA
(o sea, no se admiten MPEG ni AVI ni Quicktime, por que pierden calidad).
El tamaño maximo es de 736x576, y el minimo es 320x256.
6.- Debe especificarse el equipo con el cual ha sido realizado la animacion, y el tiempo.
7.- El soporte para presentarlas puede ser
- Disco duro IDE formato Amiga
- Disco duro SCSI formato Amiga
- Syquest 44, 88, 270 MB
- ZIP IOMEGA 100 MB
- JAZ IOMEGA 1 GB
- CDROM
- Disquettes DD o HD (solo cuando el tamaño de la animacion no es excesivo)
No hay devolucion por los disquettes. Los cartuchos de ZIP y JAZ y Syquest SI que los devolveremos, pero puede tardar un poco. Los discos duros por supuesto tambien.
8.- El jurado lo forma los integrantes del grupo CROMS (en total 10 personas).
9.- Los integrantes de Amigatek y los CROMS no pueden participar.
10.- Para enviar el fichero se puede usar LHA, AmiBack, Quarterback-6.0 (ninguna otra version), Diavolo y ABackup.
11.- Con cada envio se debe incluir una nota (en papel) con los datos del autor, direccion, telefono, Hard y Soft utilizado. Lo mismo debe ser incluido sobre el soporte que contiene la animacion, en forma de fichero ASCII.
12.- El plazo de entrega de los trabajos finaliza el dia 15.12.96.
13.- Todos los trabajos deben ser remitidos a Amigatek-España S.L., C / Juan de Saridakis, 5a-2d, 07015 Palma de Mallorca, con la referencia "CONCURSO 3D" en el sobre.
14.- Las animaciones deben estar realizadas integramente con Amiga.
(el que tenga un Raptor o una PCera que se la casque !!!)

¡¡¡ Reglas NO oficiales !!!

15.- Los frames tienen que estar en fila india. Se prohiben adelantamientos sobre linea continua o reproducción hacia atrás.
16.- 2 elevado a 4. Numero de combinaciones posibles con 4 bits.
17.- Si alguien presenta la animacion renderizandose en tiempo real, le compramos la maquina y le damos un beso en los morros.
18.- Los frames tienen que ser diferentes. No se pueden presentar animaciones en las que los frames sean todos iguales.
19.- La animacion ganadora sera editada sobre papel en las revistas con el formato "animacion de esquinita" de forma que se podra reproducir de la misma forma que las animaciones de palos que haciamos en los libros de mates. Si presentais animaciones largas, obligaremos a las revistas que saquen mas paginas para poder reproducirlas.

Desde que uso Windows 95 me entran unas ganas de suicidarme...



Sonblasterol Muchanois

Intelitrina Forte

Billgatin Extralethal

¡¡¡ Premios !!!

Por la gentileza de muchas empresas podemos ofrecer MUCHOS PREMIOS de los que YA disponemos, y cada dia vienen mas.
Debido a las vacaciones de Agosto no hemos podido confirmar aun la participacion de muchas tiendas, pero el proximo mes ya tendremos la lista completa de premios y empresas participantes.
Estamos llamando a todos los amigueros para que hagan un esfuerzo de creatividad para que podamos demostrar que en España sabemos hacer cosas interesantes con el Amiga.
¡Tened en cuenta que el CD que vamos a editar con todas las animaciones será distribuido por todo el mundo!

¡ARRANQUEN SUS COPROS, CABALLEROS!

Aqui teneis la lista provisional de las empresas y tiendas que ya han confirmado sus aportaciones al concurso:

Amiga Technologies GmbH

Amigatek España S.L.

Village Tronic GmbH

ACT Electronic (Apollo)

Micronik

AB Union (Alfa Data)

Electronic Design

Phase 5

Render Multimedia

Amiga Online

Amiga Studio

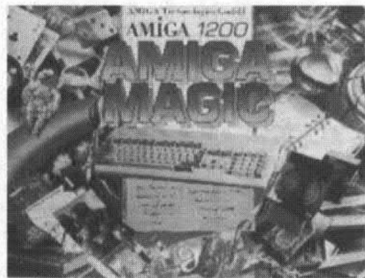
Informatica Molins

InFo Technologies

AMIGATEK
ESPAÑA S.L.

Concurso patrocinado y organizado por AmigaTek España S.L. Para más información Tel. 971 702 758.

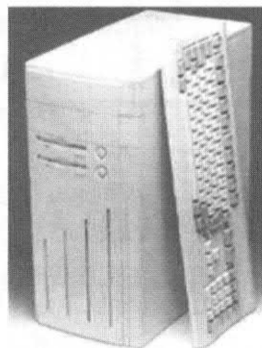
¡¡¡ Casi 1.000.000 Pts de premios !!!



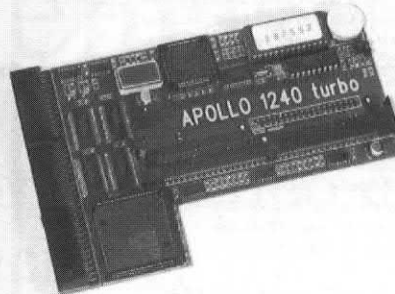
1 x Amiga Magic HDD
donación de Amiga Technologies.
De valor de 90.000 Pts



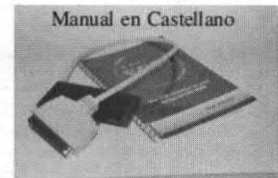
1 x Amiga Magic
donación de AmigaTek.
De valor de 70.000 Pts



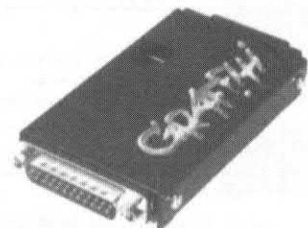
1 x Torre Infinitif
con carcasa teclado Amiga
donación de Micronik
De valor de 55.000 Pts



1 x Apollo 1240/25 Mhz
donación de ACT-Electronic
De valor de 60.000 Pts



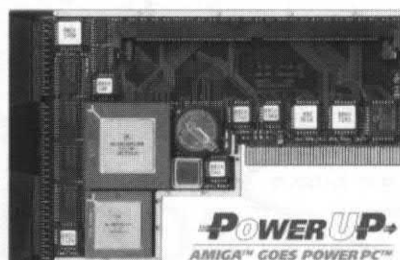
1 x Squirrel
donación de Amiga Studio
De valor de 15.000 Pts



1 x Graffiti
donación de Amiga On-Line
De valor de 15.000 Pts



2 x 1230/50 Mhz
donación de -->
De valor de 110.000 Pts

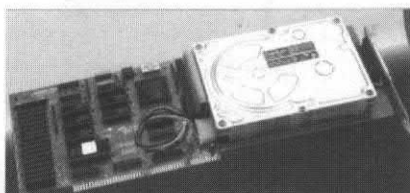




DIGITAL PRODUCTS



1 x Picasso II+
donación de Village Tronic
De valor de 65.000 Pts



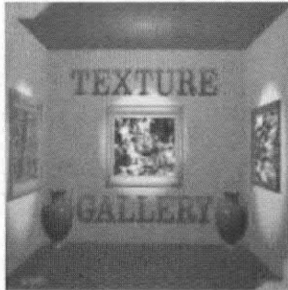
1 x Octagon SCSI
donación de AB_Union (Alfa Data)
De valor de 30.000 Pts



3 x Subscripciones de Amiga.InFo
donación de Info Technologies
De valor de 26.000 Pts

Concurso patrocinado y organizado por AmigaTek España S.L. Para más información Tel. 971 702 758.

¡¡¡ Casi 1.000.000 Pts de premios !!!



1 x CD Terture Gallery
donacion de Amiga Studio
De valor de 7.200 Pts



1 x Pack 3 Aminet Set (1, 2 y 3)
donacion de Informatica Molins
De valor de 20.000 Pts





1 x Tarjeta Ethernet Ariadne
donacion de Village Tronic
De valor de 48.000 Pts



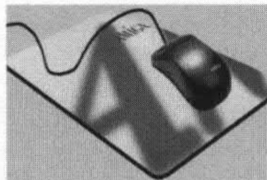
1 x Kickstart 3.1 con manuales
donacion de Village Tronic
De valor de 20.000 Pts



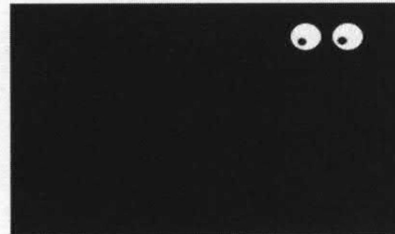
1 x Multiface Card III
donacion de AB Union (Alfa Data)
De valor de 17.000 Pts



1 x Pack 1 CD Graficos + 1 CD Modulos
donacion de Amiga Online
De valor de 8.000 Pts



2 x Ratones con alfombrilla tipo Walker
donacion de Amiga Online
De valor de 8.000 Pts

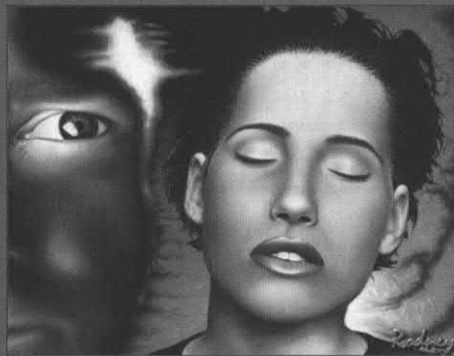


1 x CD 1200 Plus
donacion de AB Union (Alfa Data)
De valor de 21.000 Pts

N. del A.: En esta se me olvido encender la luz :-)

...y aun habrá mas premios...

¡Gran Concurso de DEMOS!







BASES DE CONCURSO

* La máquina elegida para ver las demos será un AMIGA A1200 KS3.1 de AT con una aceleradora BLIZZARD 1230IV "68030 a 50Mhz" y con 8Mb de Fast.
* Sólo se admitirá una demo por programador.(¡ojo!,por programador. Un grupo sí que puede presentar varios trabajos si se da como nombre de programador a otro distinto.)
* Todas las demos tendrán que ser instalables en disco duro. No se admitirán demos de carga por pistas "Tracks".
* La demo deberá respetar el Sistema Operativo para poder salir al Workbench o Shell cuando finalice.
* La capacidad máxima será de 4 discos de baja densidad. No significa que la demo deba de tener un límite de 3,5Mb (880K x4) ya que se podrá comprimir con LZX o LHA.
Un Backup en formato "Diavolo Backup" también está permitido.
* No podrá durar más de 10 minutos, así como requirir hardware o sofware adicionales.
* La demo no podrá contener escenas, animaciones o frases obscenas.
* Podrá ser realizada con cualquier tipo de lenguaje, por ejemplo BLITZ BASIC, AMOS, DICE C, SAS C, STORM C, EMSAMBLADOR....
* En las etiquetas de los discos deberán poner los siguientes datos:
- Nombre de la demo
- Nombre del grupo
- Requisitos mínimos para poder visualizar la demo por ejemplo...
Demo: ARTE
Grupo: SANITY
Minimo: Amiga 500 con 1Mb.

PREMIOS

1º- Premio: Todos los productos de la lista
2º- Premio: Suscripción a Amiga.InFo
3º- Premio: Suscripción a Amiga.InFo





NOTAS

Sólo se descalificarán demos realizadas con programas tipo "Demomakers" o programas de titulación de vídeo, como por ejemplo el RSI-Demomaker, Demomaniac, Scala, Broadcast Titler.... y similares.

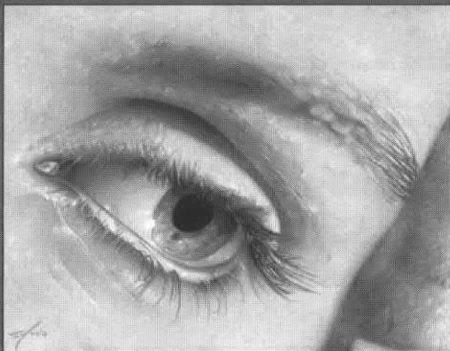
La valoración final de la demo se llevará a cabo por un jurado entendido y experto en Demos de Amiga. Se valorarán la programación, los gráficos, la música, el diseño y la originalidad de la producción.

Premios para la DEMO ganadora:

1 Aura
1 Vidi 12
1 Photogenics
1 CD Aminet 12
1 CD Aminet 13
1 CD Demomania I
1 CD AmigaTools
1 CD Games Delight 2
1 CD Megahits 7

DEAD LINE

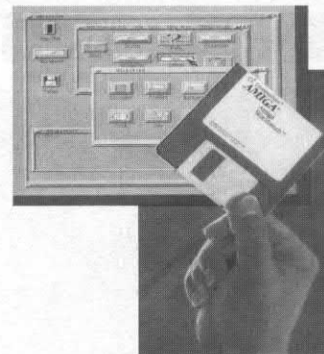
La fecha límite es el día 1 de Noviembre de 1996 (¡¡¡Se ha ampliado un mes más!!!!)
Recalcar que NO SE ADMITIRÁN más contribuciones después de dicha fecha ya que debemos revisar y comprobar todas las demos recibidas y sería un desastre admitir nuevas producciones después del "Dead-Line".
Debéis mandar vuestras contribuciones a la siguiente dirección:
C/ D.Juan de Mena 21, bajo Izq.
46008 Valencia
Si tenéis alguna duda al respecto o deseáis aclarar alguna cosa, no dudéis en escribir un E-Mail a la siguiente dirección de Internet o llamar a Club Byte:
calamo@ctv.es (Carlos del Alamo)







Patrocinado por Club Byte, InFo Technologies, Pixel Media e Informática Molins



Delete (V1.3, 2.x, 3.x.... en el directorio C:)

NOMBRE
Delete - Borra cualquier número de ficheros o directorios.

SINOPSIS
Delete [Ficheros] [ALL] [Q=QUIET]

DESCRIPCIÓN
Bajo 1.3 se pueden borrar hasta 10 ficheros o directorios con un simple comando Delete. Son aceptados los caracteres comodín.
Bajo 2.x/3.x podemos especificar cualquier número de ficheros a borrar en la línea de comandos, y podemos usar también caracteres comodín para alguno o todos estos ficheros.

OPCIONES
ALL
Por defecto, sólo podemos borrar directorios que estén vacíos. Si queremos borrar un directorio y todo lo que contenga, debemos especificar esta opción en la línea de comandos. Hemos de darnos cuenta de que estos directorios pueden contener en su interior otros directorios, los que a su vez pueden contener directorios o ficheros: Esta opción borrará la totalidad de ficheros y directorios.
Q=QUIET
Si usamos la opción ALL, o si especificamos el camino con caracteres comodín, Delete mostrará un mensaje con cada fichero que se borre. Esta opción ocasiona que Delete lo realice pero silenciosamente (sin el mensaje en pantalla), aunque los mensajes de error sí que se mostrarán.
FORCE
Si el bit de protección 'd' está activo en un fichero o directorio entonces este fichero estará protegido contra su borrado. Pero, con el uso del comando FORCE, cualquier fichero será borrado incluyendo aquéllos que estén 'protegidos'.

EJEMPLOS
1. Borrar todos los ficheros del directorio actual.
Delete #?
2. Borrar todos los ficheros que empiecen con Esto o Eso.
Delete (Esto|Eso)#?

Dir (V1.3,2.x/3.x) (Localizado en el directorio C:)

NOMBRE
Dir - Visualización de todos los ficheros y directorios.

SINOPSIS
DIR Dir OPT [ADFHIS] SIZE INTER HILITE FILES DIRS ALL

DESCRIPCIÓN
Dir por sí mismo visualiza cualquier fichero o directorio del directorio actual. Por defecto, Dir visualizará cualquier subdirectorio, uno por línea, y también cualquier fichero, en dos columnas, en un orden clasificado. Los directorios son seguidos por la cadena de caracteres "(dir)".
Podemos especificar, como argumento, un directorio alternativo para visualizar, y podemos también usar caracteres comodín. Si usamos caracteres comodín, Dir visualizará todos los ficheros que coincidan con el patrón escrito con estos caracteres. Si encuentra un directorio durante la búsqueda, visualizará el nombre del directorio, y también su contenido.

OPCIONES
OPT
Esta señal junto con una sola letra puede representar la opción que deseemos, o podemos suplirla por la tecla equivalente del teclado. La opción y su tecla equivalente son descritas a continuación:
SIZE o OPT S
Esta opción ARP visualiza los nombres de los ficheros y sus tamaños en dos columnas del dispositivo de visualización. Si se encuentra un directorio, será identificado como siempre con un "(dir)".
HILITE o OPT H
Esta opción ARP permite una bonita visualización de la salida de Dir. Todos los nombres de los directorios serán visualizados con escritura inversa.
FILES o OPT F
Visualiza sólo ficheros, ningún directorio será visualizado.
DIRS o OPT D
Visualiza sólo directorios, ningún fichero será visualizado.
ALL o OPT A
Esta opción visualiza el contenido completo de cada rama del directorio. Cuando Dir desciende de nivel, la indentación (tabulación) se incrementa para hacer que la organización del disco sea más clara para el ojo. Podemos usar algunas de las otras opciones o teclas junto con ALL para generar todas las visualizaciones que necesitemos.
INTER o OPT I
Permite la visualización de ficheros interactivamente de un directorio o de un disco. Usando esta opción, se nos presentará con un nombre de un directorio o un fichero, seguido de un signo de interrogación. Podemos saber qué opciones adicionales nos están permitidas en este punto tecleando otro signo de interrogación '?' y apretando RETURN. Son:
B=BACK
Se mueve hacia atrás, hacia arriba del directorio. Si estamos al principio, saldrá al sitema.
DEL=DELETE
Borrará el fichero actual.

⇨

E=ENTER
Entrará un directorio. Hemos de notar que debe de ser una entrada ordenada de directorio para que sea válida.
Q=QUIT
Anulará el comando Dir.
T=TYPE
Escribirá el fichero actual.
C=COM
Coge cualquier comando como argumento, y lo manda a una subshell. Puede ser usado cualquier comando de la Shell, incluyendo los operadores de redireccionamiento (<,>, y >>). Si no especificamos un comando como argumento, nos lo solicitará.

EJEMPLOS

1. Para obtener un listado de todos los directorios del dispositivo DF1:
DIR DF1: ALL DIRS
o
DIR DF1: OPT AD
2. Para obtener un listado de todos los directorios y ficheros y los tamaños de los ficheros del dispositivo df0:, así como la visualización de los nombres de los directorios en letra inversa:
DIR DF1: ALL SIZES HILITE
o
DF1: OPT ASH



DiskCopy (1.2 en el directorio C:) (1.3,2.x,3.x interno)

NOMBRE

DiskCopy - Copia disquetes enteros.

SINOPSIS

DiskCopy FROM (dispositivo fuente) TO (dispositivo destino) NAME (NombreVolumen) VERIFY MULTI

Otros sistemas requieren que formateemos un disco antes de hacer copias de datos antiguos. El Amiga permite que podamos copiar en un disco en el que la información esté todavía almacenada. Toda la antigua información se perderá. Nos deja hacer copias de seguridad de todos los discos importantes mientras nos ayuda a disponer de ficheros que hace mucho tiempo que no usamos.
DiskCopy es muy usado porque se tarda tanto tiempo en formatear un disco en blanco como en ejecutar una copia de disco. Pero, si sólo tenemos unos pocos ficheros a copiar, es más rápido borrar sólo los ficheros del disco destino que no necesitemos usando el comando Delete y luego transferir aquello que queramos usando el comando Copy.
DiskCopy puede usar también dispositivos de diferente tipo. Por ejemplo, podemos copiar entre Ram: y Rad:. O, df2: y Ram. Pero, cuando trabajemos con Rad:, Rad: debe contener el mismo número de pistas (80) y bloques por pista (11) que una disquete.

COMANDOS

FROM
Es la fuente, o el dispositivo del que vamos a copiar. Si sólo tenemos un dispositivo de disco, será df0: o el actual nombre del disco montado ellí (ej. MiDisco:). Puede ser también df1:, df2:, df3:, o df4: (si actualmente tenemos esos dispositivos opcionales). OR, puede ser el dispositivo RAD: o RAM:. Recodar que Rad: debe ser creado de la misma forma que un disco normal para poder trabajar con él.
TO
Es el destino, o el dispositivo donde vamos a copiar. Si tenemos sólo un dispositivo de disco, la copia requiere unos cuantos cambios de disco. Es porque el contenido del disco fuente tiene que ser almacenado en la ram: antes de hacer la transferencia al disco destino. Si tenemos un A1000 con 256K, deberemos hacer 8 cambios de disco. Si tenemos un A500 que no esté ampliado, necesitaremos alrededor de 3 cambios. Si tenemos 1 Mb de ram, no deberíamos de necesitar más de un cambio de disco. Si tenemos 2 disqueteras estamos de enhorabuena. Es porque no tendremos que hacer ningún cambio de disco porque los datos son pasados directamente entre los dos dispositivos.
¡Si tenemos 1.3, el comando TO es obligatorio! El comando no funcionará sin él. Pero, bajo 2.x/3.x no necesitamos poner este comando.
NOMBRE
Es el nombre que le daremos a la nueva copia. Si no le damos un nombre, entonces el nuevo volumen tendrá el mismo nombre que el original. A pesar de que los nombres serán los mismos, habrá alguna información 'oculta' en el disco que distinguirá un disco del otro.
Cuando DiskCopy empieza, y los discos están siendo copiados, una pequeña y ordenada barra de estado se abre en nuestra ventana mostrando el progreso hasta que las 80 pistas han sido copiadas. Podemos cancelar este proceso en cualquier momento apretando las teclas de cancelación Ctrl-C y luego Return. Si tecleamos esas teclas después de que la copia ya se haya empezado, toda la información del disco destino se perderá. El disco destino no será útil hasta que no lo formateemos o volvamos a inicializar una copia sobre él.
NOVERIFY
Cuando AmigaDOS copia un disco, verifica cada sector después de formatearlo. Si no queremos que AmigaDOS haga este chequeo, debemos usar este comando.
No es necesario hacer aclaraciones sobre este punto, sólo remarcar que es preferible prevenir que lamentarnos más tarde. Con unos pocos segundos de verificación perdidos nos ahorraremos más tarde dolores de cabeza.
MULTI
Nos deja cargar el disco entero en la memoria (si hay al menos 880k de memoria libre). Debemos después insertar tantos discos destino como copias múltiples queramos hacer. El sistema preguntará si estamos preparados para insertar el siguiente disco.

EJEMPLOS

1. Para hacer una copia de df0: a df1:
Diskcopy from df0: to df1: ; para cualquier versión de AmigaDOS.

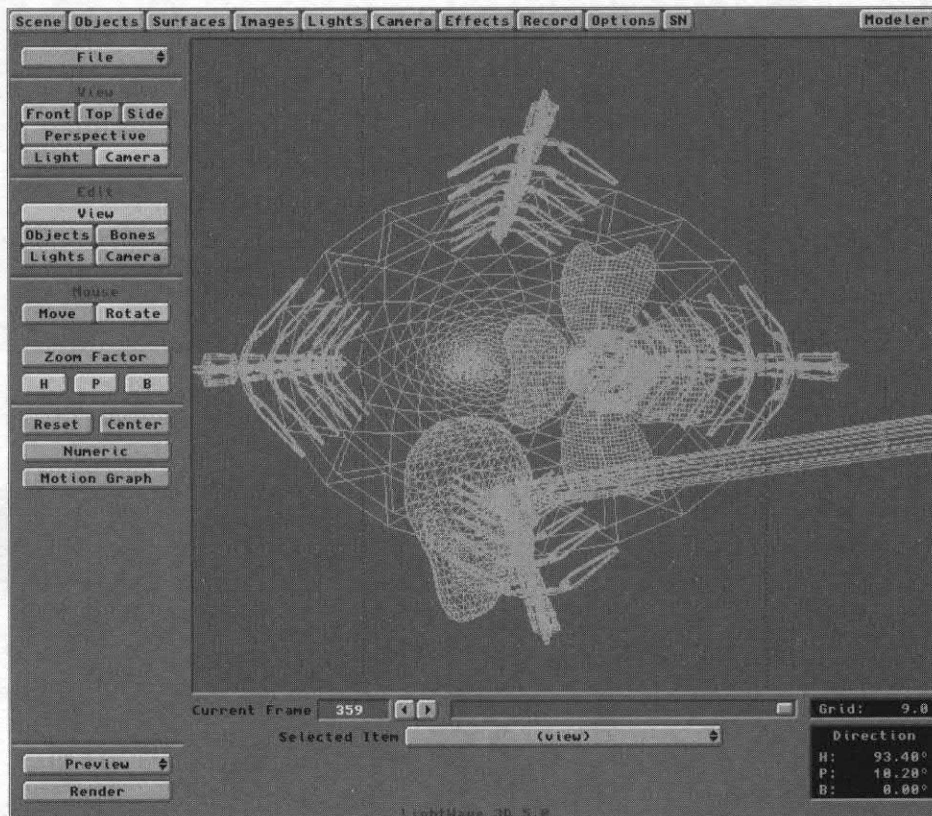
Diskcopy from df0: df1: ; sólo para 2.x/3.x

Diskcopy df0: df1: ;sólo para 2.x/3.x

POR SANTIAGO GUTIÉRREZ

Cómo se hizo...

Santiago Gutiérrez se mantiene con sus portadas en el TOP ONE de Amiga.InFo. En este breve comentario podrán descubrir el secreto que lo hace posible.



El tema central de este número era la Infografía, faceta en la que siempre nuestro Amiga seguirá destacando por sus cualidades a la hora de mostrar animaciones en tiempo real, y por su calidad/precio en cuanto a software se refiere.

La idea era buscar algo que todos conociéramos y hubiéramos visto, y como no, esta puerta de Babylon es muy famosa entre nosotros, ya que está hecha con Amiga.

Así surgió la idea, con la que me pongo manos a la obra, para crear la portada de este número.

Como no, la herramienta de trabajo sigue siendo Lightwave, aunque también utilizo el Plug In del Modeler llamado Power View para ver cómo van quedando los objetos que tenemos en la escena.

En el Light Rom teníamos ya creados el túnel y la nave, por lo que sólo tenía que ir creando la escena y modificar algunas cosas que no me gustaban, como las luces, que eran muy intensas, la posición del túnel y de la nave, adaptándola al tamaño de la puerta de Babylon.

También tuve que crear el logo del Amiga, ya que no sabía dónde encontrarlo, y, bueno, como es muy sencillo en un momento estaba listo para lanzarlo a la escena, justamente en el principio del túnel, sólo para demostrarnos que esto está creado con Amiga, por si todavía queda algún incrédulo por ahí.

Empiezo a hacer renders de prueba para ver cómo queda. El problema mayor fue conseguir que las luces estuvieran en el sitio adecuado ya que, si tenían mucha intensidad, el logo de Amiga no se vería, y las texturas de la nave palidecerían de color, por lo que fue

Viendo que quedaba bien, se me ocurrió que le faltaba algo, más relleno de objetos, y pensé en una cara. Encontré varias en los CD's, pero no eran lo suficientemente buenas, así que busqué un cuerpo humano, del que seleccioné los polígonos de la cabeza. Lo separé para poder darle la forma que yo quería con las herramientas del Modeler, y ése fue el resultado.

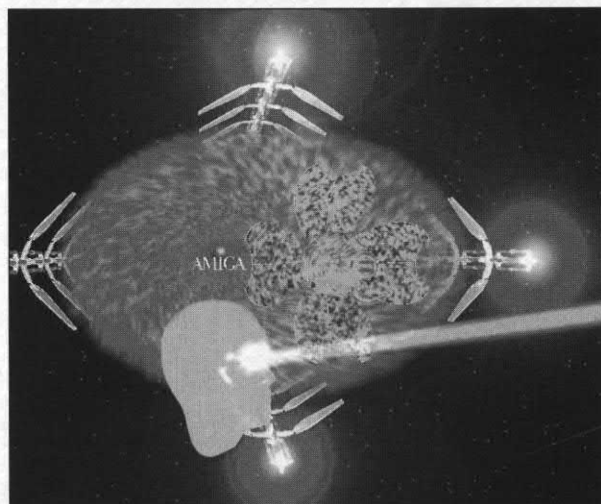
Le di una textura creada matemáticamente, y con el reflejo de una imagen Reflections. El color fue ese azul claro para destacar del fondo, y volví a hacer una preview para ver cómo quedaba.

En una primera impresión, el objetivo estaba conseguido, pero le faltaba algo. Entonces se me ocurrió ponerle dos puntos, de luz azules, en los ojos, creando dos objetos transparentes, como dos tubos, haciendo que fueran largos y que salieran de los ojos, a los cuales les di una textura de fuego con transparencia, quedando como pueden observar en el trabajo final.

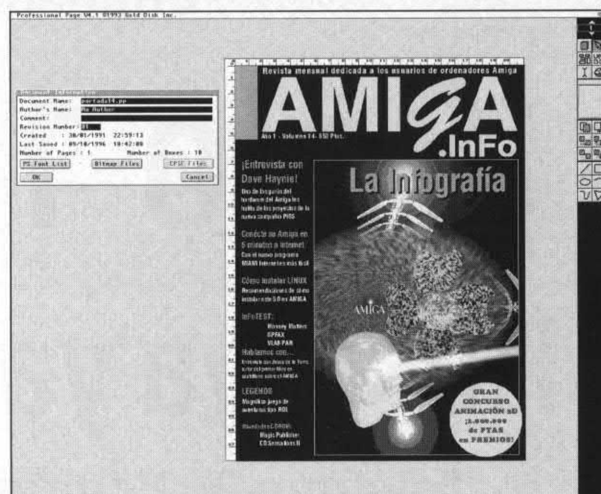
Decirles que esos rayos de los ojos también se pueden usar para disparos de naves, efectos de focos de luz, y todo lo que puedan imaginar.

Y entonces, haciendo un preview de nuevo, vi que la imagen no debía de estar ser más cargada de objetos, ya que tenía lo suficiente para luego ser llenada con las letras de la portada y las noticias de la nueva Amiga.InFo.

Con esto venimos a demostrar que con imaginación, y con Amiga, crearemos lo que queramos.■ SG



En esta imagen pueden observar el resultado final del trabajo.



El nuevo montaje de la portada con PPage permite apreciar con más claridad la imagen y los titulares del contenido.

Amiga.InFo y sus 4000 lectores dedican esta portada a DARKLORD/CAPSULE, en un homenaje de todo su grupo, scene y amigueros de España. DARKLORD FOREVER!

¡Super Oferta!

Aprende C con tu Amiga y DICE C v.3

Esta oferta incluye:

Compilador DICE C
Manual de Instalación Castellano
Manual de errores en Castellano
Includes del WB 2.x y 3.1
Manual de aprox. 400 Páginas
10 Discos repletos de Programas, Fuentes y Utilidades para programar

¡Sólo 16.000 PTAS!

¡Reserva ya tu compilador C!

Teléfono de Pedido: (93) 680 04 34 (de 9h a 14h)
InFo Technologies S.L.

Oferta válida hasta agotar existencias. IVA incluido. Portes no incluidos.

Consultas y Respuestas

Bienvenidos a la sección donde resolvemos problemas o dudas que puedan surgir con el Amiga. No se reprima si sus preguntas pueden parecer sencillas o muy complicadas, si es un experto o novato... ¡Anímese y escríbanos!

¿Qué hacer con 250.000 Ptas?

José A. Martín
Córdoba.

Hola, Amiga.InFo:
Lo primero felicitaros por vuestra revista, ya que, si no fuese por ella, ahora mismo tendría un PC.
El motivo por lo que escribo es para preguntaros que con un máximo de 250.000 Pts aprox., y teniendo en cuenta la nueva gama de Power Amiga ¿cuál sería el mejor ordenador que me podría comprar teniendo en cuenta el monitor?

☞ Ahora mismo, con tal cantidad de dinero, podría conseguir un A1200 con una Blizzard 1260 y 16MB de RAM y un disco duro de 1GB. Dependiendo del tipo de monitor que quiera, se pasará en algunos miles de pesetas de las 250.000. Si lo que quiere es esperar para ver qué ocurre, sólo podemos decirle lo que empresas como Phase 5 han comunicado (vea la sección de noticias). En el año 1997 aparecerán nuevos ordenadores basados en el POWERPC RISC y muy probablemente por ese precio conseguirá un equipo superior a cualquier Amiga actual. Pero esto es algo que sólo con el tiempo (y quizás algo más) podremos descubrir...de momento, el A1200 es la única opción, o un A4000 de segunda mano. El A4000T se sale desorbitadamente de cualquier presupuesto (¿quién se gasta hoy en día más de 400.000 ptas en una máquina como un A4000T?)

¿Disco Duro o Asignaciones?

Rafael Martín Troya.
Cádiz.

De nuevo me dirijo a vosotros para exponeros unas cuantas dudas y problemas que me han surgido con la adquisición de un HD de 1Gb, en concreto un FUJITSU modelo M1614TAU.
Si tenéis alguna referencia, decidme si da algún tipo de problema, aparte de tener que resetear el ordenador en caliente para que reconozca el HD.
La configuración de mi A1200 es la siguiente: A1200 de Commodore con la Rom 3.0 - 39.106, monitor Commodore 1084S, ampliación PCMCIA de 2Mb, disquetera esterna Rockec de baja y HD 3,5 1Gb, conectado en el interior del 1200 y una impresora Star LC24-200 color.
Mis problemas son los siguientes:
1- Cuando me instalaron el HD con 3 particiones (Workbench, Work y Work2), instalaron el Workbench 3.1 y en la partición Work varios programas como Art Department Profesional, Imagen FX 2, Page Stream 3, Final Writer y Photogenics 1.2; el ordenador se me colgaba cada dos por tres, posiblemente se deba a la PCMCIA. Opté por formatear de nuevo el HD e instalar yo mismo todo el sistema, desde entonces el número de Gurus se ha reducido, pero deseché instalar el Art Department, Imagen FX 2 y el Page Stream 3; sí volví a instalar el Photogenics 1.2 que me corre perfectamente salvo cuando cargo pantallas que ocupan 1.2Mb y cojo la herramienta Warp e intento deformar la imagen, el ordenador se bloquea presentando el GURU 8000 0025 001FD2F8; en cambio, cuando arranco el programa desde disco, me presenta el mensaje "Insuficiente memoria". ¿A qué se debe este fallo con el HD? ¿Cómo puedo solucionarlo?
2- El problema que más me desespera es con el Page Stream 2.2, cuando edito fuentes de letras muy pequeñas (tamaño 6 ó 7). Al imprimirlas desde el HD no salen bien definidas, pero el mismo diseño, imprimiendo desde el programa arrancando desde disco (aunque arranque el ordenador desde el HD), las letras pequeñas me las define perfectamente. Os ruego me déis una solución. ¿Qué pasa con mi disco duro?.
3- Un Amiguero vecino adquirió una Stylus Color II s (el modelo que necesita cambiar de cartucho de color a negro) la cual funciona con el Turbo Print 4.1, pero no sabemos imprimir con el Page Stream 2.2 ya que éste no tiene el driver y tampoco se puede cargar con los drivers del Turbo Print, ¿existen drivers de la Stylus color IIs para el Page Stream 2.2? ¿Cómo conseguirlos?
4- ¿El programa PicView puede cargar formatos JPG ó GIF? ¿Cómo?
5- Otro programa con el que tengo problemas al instalarlo es Professional Draw 3.0 el cual no tiene instalador; el programa desde disco duro no me reconoce las letras y desde disco me reconoce dos tipos: Time y Triumvirate. ¿Qué puedo hacer para que el programa desde disco duro me reconozca al menos estos dos tipos?
6- Siempre que leo en vuestras revista el Hardware y el Software que utilizáis veo que con el QuickGrab capturáis las pantallas pero, ¿cómo os lo hacéis para capturar las de las demos? Yo no lo consigo.



Si quiere enviarnos una carta con sus consultas puede hacerlo mediante correo al apartado: Amiga.InFo (Consul) Apdo.166 08750 Molins de Rei Barcelona Recuerde que por motivos de espacio su carta no puede ser más extensa que las mostradas en estas páginas y deben numerarse las preguntas si hay más de una. No olvide también describir su equipo, indicando modelo de Amiga, aceleradora, monitor, disco duro, memoria, CDROM, tarjeta gráfica, etc.

7- ¿Sería interesante comprar ahora una Blizzard A1230 Turbo IV 030/50Mhz ó esperar un poco más para poder ahorrar para la A1260 Turbo 060/50Mhz?
¿Por qué cada vez tenéis menos tutoriales en la revista? Creo que es lo que más interesa a los usuarios.
Hasta otra, y gracias por estar ahí.

1 y 2) Estos son problemas típicos de una instalación incorrecta. Los programas que comentas necesitan realizar sus asignaciones correctamente o se produce un mal funcionamiento. Es el caso del Pagestream 2.2, que seguramente carga las fuentes del disco cuando está en la disquetera debido a que no las tienes instaladas en el disco duro. De todas formas, es un compromiso para nosotros darle soluciones de este tipo cuando todos sabemos que la instalación de un programa original con el manual no debe dar problemas...y de hecho no los dan.
3) El PGS 2.2 tiene problemas para funcionar junto con el Turbo Print 4.1, y realmente no sabemos si para esa versión existen drivers de la Stylus. Sí que podemos decirle que la versión actual del PGS 3.x tiene drivers para la Stylus.
4) Sí que los cargan, tal y como puede ver en la imagen, pero para ello necesita los datatypes correctos, es decir, el del JPEG y el del GIF. Los podrá encontrar en Aminet, son de dominio público.
5) De nuevo es problema de asignaciones. En este caso, lo puede arreglar asignando el directorio "CGFONTS:" al directorio del disco duro donde tenga las fuentes. Por ejemplo, con el comando "ASSIGN CGFONTS: WORK:PDRAW/CGFONTS".
6) Las pantallas las capturamos de distintas formas. Si es una pantalla del Workbench o una aplicación que se abra en una pantalla del sistema operativo, utilizamos el GrabIFF o CyberGrab.
Si es una demo o un juego, utilizamos un digitalizador de imagen, como el VLAB. Para ello tenemos dos Amigas...uno que corre la demo y otro que digitaliza directamente la señal de vídeo del primero a través del VLAB. Otra forma es grabar previamente la demo o juego en vídeo y después digitalizar las imágenes que nos interesen. Las demos y los juegos no suelen dejarse capturar por programas como el QuickGrab o GrabIFF.
7) La Blizzard 1260 es mucho más potente que la 1230 y más recomendable, pero sólo si realmente va a sacarle partido. No tiene sentido una 1260 si no se dedica a Gráficos 3D o a tareas que requieran una gran potencia de cálculo.
8) Somos conscientes de ello, estamos recogiendo cientos de encuestas que determinarán claramente qué tutoriales comenzaremos a partir de un par o tres de números más. Ya tenemos varios asegurados, Lenguaje C, Bars&Pipes y Lightwave, pero habrá más.

¿Disqueteras internas HD para Amiga?

Kerry
La Coruña


1)¿Por qué no existen disqueteras de alta densidad Internas para Amiga?
2)¿Qué ha sido del juego "Lost Eden", que se programó para CD32?¿Hubo otras versiones para Amiga?
3)Mi disquetera interna ha comenzado a darme problemas. Inserto un disco, se enciende el LED del Floppy, intenta leer, pero el único efecto que ocurre es el mismo que cuando inserto un disco no formateado. ¿Qué le ocurre? ¿Puede ser del Chip CIA? ¿Tienen las disqueteras externas de alta densidad el mismo problema que las internas actuales referente a la incompatibilidad?
Sobre la revista, os voy a decir que es fabulosa, nos mantiene vivos y reunidos a todos, es muy interesante a cualquier nivel, aunque echo de menos aquellos tutoriales de Amos. Os sigo desde vuestro número 0 y así lo haré mientras la sigáis editando... ¡Ánimo, no os rindáis! ¡Que se enteren de quiénes somos nosotros! ¿OK?.


1) Existir sí que existen, pero es difícil conseguirlas. El principal fabricante en la época de Commodore era Chinon, pero ha dejado de producirlas (¿adivina por qué?). Existen otros fabricantes, en Alemania y UK, que tienen versiones adaptadas de disqueteras internas para los A1200 y A4000. En forma externa, existen varios modelos para cualquier Amiga. En España hay varios distribuidores que pueden suministrarle una de ellas.
2) Si el juego "Lost Eden" funciona para CD32 debería hacerlo con un A1200 y un A4000, ya que tienen emuladores de la CD32. De hecho, muchos de los juegos que probamos aquí los corremos en un A4000 con este emulador de dominio público. No conocemos la existencia de ninguna otra versión para otros Amiga.
3) El fallo en la disquetera puede ser debido a varias causas:
- Si su A1200 es de los nuevos de Amiga Technologies, a los disquetes de HD (como los que proporcionamos con Amiga.InFo) hay que taparles el orificio que no lleva pestaña. Si no se tapa da el error típico de disquete "NDOS".
- Tiene los cabezales sucios. Solución: Intentar limpiarlos con un kit de limpieza de los que venden para cualquier ordenador en muchas tiendas de informática.
- Tiene los cabezales desajustados. Solución: Servicio técnico o quizás disquetera nueva.
- Tiene un CIA estropeado. Solución: Servicio Técnico.
Lo más recomendable es que mire de cambiar la disquetera por una de un amigo y mirar si sigue fallando. Si es así, el CIA está mal. Si funciona bien, es mejor que se compre una disquetera nueva.

¿VGA Hack?

Alejandro Mas Aledo.
Alicante.


Hola, me llamo Alex, tengo un Amiga 1200, 18Mb de Ram, Blizzard 1260, Disco Duro 210Mb, CD x4, Fuente 200W.
El otro día estuve ojeando vuestro maravilloso CD, y en el apartado de discos de portada encontré algo muy interesante que apareció en vuestra revista nº3, más concretamente en el disco nº5, la cual no pude comprar porque no sabía que existíais.
Lo que encontré era el "VGA Hack", el autor dice que se puede conectar un monitor VGA al Amiga, tengo una serie de dudas sobre esto y me gustaría que me las aclararais, si fuera posible.
Ahí van:
1- ¿Realmente funciona?
2- ¿Funciona correctamente con todos los modos "PAL"? ¿Y puedo evitar el "Flicker"?
3- ¿Se podrían ver los juegos en el monitor, incluso los que no arrancan del WorkBench?
4- ¿Se podrían utilizar modos de frecuencia "VGA" (multiscan, Europe...)?.
5- ¿Dónde podría encontrar el circuito, y cuánto costaría aproximadamente?
Y otras dudas:
6- ¿Existe otro visualizador de AVI, aparte del "XANIM", "TAPAVI", para "AGA"?
7- ¿Hay algún update para el "Virtual Karting", pues no es compatible ni con la Blizzard 1260, y me toca jugar desde disco?
Nada más, con esto me despido, gracias de antemano, continuad con esta tremenda revista. ¡AH!, las páginas en color del volumen doce son perfectas, incluid alguna más. Gracias y adiós.

☞ 1) El montaje en sí es sencillo y funciona. Además, también puedes encontrarlo ya montado en varias tiendas de Amiga. Funciona bien.
2) Sólo funciona con los modos estándares del VGA. Es decir, nada que sea PAL. Por lo tanto, con este tipo de monitores, a no ser que se disponga de una tarjeta como la DBLPAL 4000, la gran mayoría de demos y los juegos, así como algunas aplicaciones (Scala), no podrán visualizarse.
El flicker no se evita, aunque disminuye notablemente con el Super72.
3) La mayoría de juegos no se pueden visualizar ya que trabajan en modo PAL. Un monitor VGA no trabaja con los 15.6KHz del Amiga...sólo con 31KHz en adelante. Para poder trabajar con todas las resoluciones es necesario un monitor Multisync como los Microvitec o los de Amiga Technologies (de hecho son los mismos).
4) Exacto. Sólo con los modos DBLPAL, Super72, VGA, etc., se podría trabajar.
5) El conector cuesta unas 3.000 ptas. y puede conseguirlo en algunos distribuidores. Consulte para más información en la publicidad.
6) Para AGA no existen más de momento.
7) Existe en Aminet un FIX (parche) para que el Virtual Karting sea compatible con el A4000, así que probablemente también puede que le funcione con el suyo.

Internet: ¿AmiTCP o INet?

Vía Mail

Hace tiempo que vengo probando programas útiles para INTERNET que me piden forzosamente el AmiTCP y sin embargo yo lo que tengo instalado es el INet (si no me equivoco) que me viene en el software AmiSurfer que adquirí en su día. Pues bien, mi cuestión es la siguiente, ¿existe alguna posibilidad de hacer funcionar los programas que piden AmiTCP con el paquete AmiSurfer y cómo? (Me interesaría, por ejemplo, hacer funcionar programas como el CUseeme o el YAM por nombrar algunos...) Gracias por vuestra atención y espero que tengáis alguna respuesta sobre esto. Saludos desde Gran Canaria.

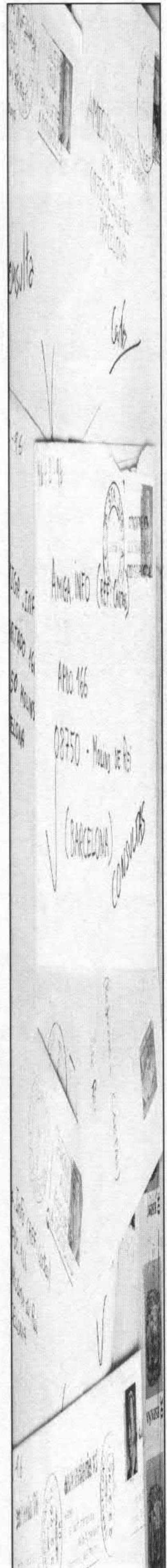
☞ INet es un protocolo de pila TCP/IP como también lo es AMITCP/IP, aunque este último no es de Amiga Technologies. INet es un protocolo que tiene su origen en la antigua Commodore y por ese motivo se ha debido instalar en los nuevos A1200 Surfer. No es el mejor protocolo que existe, pero funciona perfectamente con las aplicaciones cliente que son compatibles y han sido compiladas para INet. Sin embargo, es lógico que AMITCP tenga muchas más aplicaciones disponibles ya que está mucho más extendido entre los usuarios. Esta aplicación tiene su propia librería de funciones para los programadores e incluso han salido otros programas como MIAMI (vea la sección de Internet de este mes) que son compatibles con esta librería, y, por lo tanto, con cualquier aplicación que corra para AMITCP/IP.
Ante este problema, la solución más sencilla es instalarse MIAMI o algún otro protocolo compatible con AMITPC, de esta forma podrá ejecutar el YAM o el AmiPhone sin problema alguno.

Modernizar el A500

Félix Barrios Lunas. Cádiz.

Hola, amigos de Amiga.Info, os escribo porque estoy desesperado por modernizar mi A500 sin necesidad de comprarme otro ordenador. Lo que os quiero decir es que me he encariñado mucho con este ordenador y como tampoco soy un maravilloso músico, ni un excelente dibujante no me interesa otro. Mis preguntas son:
1- Tengo un A500 con 1Mb y monitor 1084S. He visto en vuestra revista que la mayoría de programas nuevos necesitan al menos OS 2.04 y como es mucho más barato que el 3.1 voy a comprármelo con la Rom Selector 1.3 y 2.04 para poder disfrutar de mis viejos juegos y programas. ¿Me hace falta algún adaptador para conectarla? ¿Lo puedo hacer yo mismo? ¿Puedo ponerle fondo al WB? ¿El WB cuantos colores tendrá? ¿Admitirá más de 4 colores, cualquier tipo de fondo y toda clase de iconos dispuestos en CDs?.
2- ¿Es cierto que cambiando el Chip Agnus por el nuevo Agnus 8375 adquiriría 2Mb de memoria Chip? ¿De ser así lo podría instalar yo mismo?.
Si instalase el Denise 8373 para adquirir modos gráficos ECS, ¿perdería compatibilidad con los viejos juegos?.
3- Me gustaría adquirir con el tiempo una aceleradora GVP A530 pues me he enterado por el mercamiga de vuestra revista que traen un 030 a 40Mhz x MB de HD, controladora SCSI, Simm de 4Mb y copro a 50Mhz. ¿Es una buena inversión? ¿Qué posibilidades de expansión tiene? ¿Es compatible con algo? ¿Hay alguna aceleradora más completa?
4- ¿Podría tener, además de la disquetera interna, una externa de 880 K y otra de 1,76Mb?
5- Con todo lo mencionado y un CD, ¿tendría que poner una alimentación de mayor potencia?
6- Si conectase a la controladora SCSI de la A530 un CD SCSI, ¿qué me haría falta?.
7- ¿Se podría instalar todo en torre? ¿Qué clase de torre y cómo?.
Bueno, después de dejar volar mi imaginación y haceros partícipes de ella, espero que me respondáis antes de Navidad pues comenzando por estas fiestas deseo ampliar mi ordenador y poco a poco tener todo lo mencionado en esta carta.
Se despide de vosotros un amiguero ilusionado, seguid con la revista, es un gran apoyo para el Amiga y para chicos como yo.
Postdata: Indicadme las tiendas más cercanas donde pudiese conseguir todo lo antes mencionado, a ser posible de la provincia de Cádiz.

☞ 1) No hace falta ningún adaptador ya que es del mismo tamaño y tiene los mismos pins que la 1.3.
Con el OS 2.04 podría poner un fondo, pero al tener un solo mega de RAM no es recomendable.
El WB tendrá los mismos colores que antes. El cambio de ROM no implica una mejora en este sentido. Así que tendrá como máximo 32 colores en baja resolución ó 16 en alta. Si el WB lo configura con 8 colores no tendrá problemas con los iconos de los CD's.
2) Existe un circuito que comercializan algunas tiendas (vea publicidad) para expandir su A500 a 2MB de CHIP. No es posible instalarlo por su cuenta, ya que es necesaria una electrónica adicional. En su mayoría seguirían funcionando perfectamente.
3) Desde luego que para su A500 es una muy buena inversión y es la mejor aceleradora que ahora puede encontrar en el mercado de segunda mano. Si está interesado en ella, piense en adquirir una ROM 3.1 en lugar de la 2.0, de esta forma tendrá un ordenador totalmente actualizado.
4) Sí, es posible conectar hasta 3 unidades. Una interna y dos externas. Si adquiere una de 1.76MB es recomendable de nuevo que, para una total compatibilidad, tenga la ROM 3.1
5) Probablemente sí, aunque la fuente de su A500 podría aguantarle.
6) Lo único que le haría falta es instalar un sistema de ficheros para su CD, como el AMICDFS.
7) Se podría instalar en torre de PC, pero no sin hacer muchas modificaciones y ser un manitas del



bricolaje. Debido al gran tamaño de los periféricos y la propia placa base del A500, no es recomendable cambiarlo de lugar. Existe alguna torre ya preparada para este propósito, pero debería consultar el precio antes y valorar si merece la pena.
En la provincia de Cádiz existe el distribuidor EUROBIT (Tlf.956 89 63 75)

Varios...

Antonio Paulino Canosa. Guipúzcoa.

1º. ¿Existe el programa compresor ARJ para Amiga? Si existe, ¿cómo puedo conseguirlo? ¿Podríais incluirlo en un disco de portada?.
¿Conocéis algún programa de macros que tome directamente el control del teclado y el ratón, permitiendo programar de manera sencilla e intuitiva las acciones de éstos en cualquier aplicación del Amiga, incluyendo las emulaciones?
Lo que busco es una utilidad que permita programar, en una sola macro, acciones complejas que debamos repetir a menudo y que impliquen el uso de varios programas, como por ejemplo la siguiente:
1º- Arrancar el ShapeShifter. 2º- Abrir un procesador de textos de MAC y cargar un determinado fichero de texto. 3º- Realizar una corrección ortográfica y salvar el texto. 4º- Abrir un programa de comunicaciones de Amiga, marcar el número de una BBS, subir el fichero y colgar la línea. 5º- Abrir la Shell, escribir el comando bye y pulsar intro, para resetear el ordenador.
Como véis, este ejemplo en concreto no tendría mucha utilidad, pero no es difícil imaginar la cantidad de trabajo repetitivo que podría ahorrarnos un programa que nos permitiese realizar cosas como estas, mediante la ejecución de una sola acción (poner en marchar una macro). Podríais decirme que para eso ya está el Arexx, pero no todos los programas pueden ser controlados por Arexx (¿o sí?). Además, a los usuarios no muy entendidos (como en mi caso) se nos hace muy cuesta arriba aprender todo el lenguaje de programación para hacer un par de macros, por muy potente y útil que sea el Arexx. Si no conocéis ninguna utilidad como la descrita, espero que por lo menos algún amable programador que lea estas líneas se anime a crearla. Estoy seguro de que muchos acogeríamos la iniciativa con entusiasmo.
Sin otro particular, me despido aprovechando la ocasión para saludaros muy atentamente y felicitaros sinceramente por la calidad de la revista.

1) Existen varios programas para descomprimir/comprimir ficheros ARJ. Por ejemplo el UNARJ, Extractor, etc. Los puede encontrar en el directorio Util/Arc de cualquier Aminet CD o en nuestro CD#1 de Amiga.InFo.
2) La idea que propone para automatizar tareas es realmente interesante, aunque desafortunadamente no conocemos una utilidad como la que propone. Como máximo existe un programa llamado MOVEPOINTER que permite situar el puntero en cierto lugar de la pantalla, pudiéndose programar para realizar ciertos movimientos. Sí que se podría crear una utilidad de este tipo que capturara los movimientos y eventos del Intuition para posteriormente reproducirlos. ¿Alguien se anima? Para MAC existe esa aplicación...y es de gran utilidad.
El ARexx no trabaja con todas las aplicaciones, sólo con aquéllas que están preparadas para ello. Con ARexx es posible automatizar muchas tareas, pero no de la forma que propone y mucho menos con el Shapeshifter que no tiene puerto ARexx...

UN AMIGUERO CORDOBÉS

Hola Chicos de AMIGA.InFo:

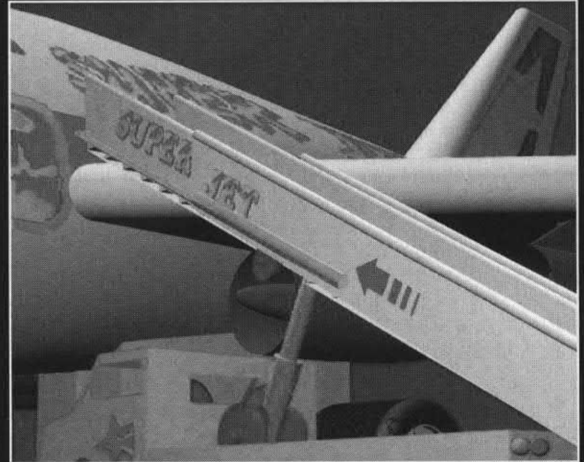
Me llamo Francisco Acero Anguiano y tengo un AMIGA 600 "pelao y mondao". Antes de nada quería felicitaros, a todos los redactores de AMIGA.InFo, por la revista tan "GENIAL" que hacéis y por apoyar al AMIGA como buenos AMIGUEROS.
Os escribo para ver si me podéis responder a las siguientes dudas:
1-Me gustaría aprender a escribir a Máquina con el AMIGA. Me preguntaba si sabéis de algún programa, que sea de manejo "Fácil", que se pueda usar en el AMIGA 600. Yo he oído hablar del "TYPING TUTOR" pero no sé dónde conseguirlo. ¿Sabéis alguna tienda que distribuya este tipo de programas?
2-Me gustaría traducir programas. ¿Sabríais de algún programa que te lo permitiera?
3-Estoy pensando en adquirir muy pronto un Fabuloso A-1200. Dentro de unos años iré a Bachillerato o FP de Grado Medio (la Reforma, como siempre). Tengo pensado estudiar Informática y seguramente tendré que adquirir lo que nunca me había imaginado que tendría que comprar: una M###? de PC. He oído hablar de Emuladores como el PC-TASK y Tarjetas Emuladoras como la Emplant. Quisiera saber si con esta tarjeta emuladora se emula un Pentium y si podría usar los programas que se usan en los Institutos y Universidades. Si es así,la tarjeta Emplant requiere no sé si un Slot Zorro II o Zorro III y me preguntaba si el A-1200 con una Blizzard 1230 IV a 50Mhz se le puede poner una placa de expansión Zorro II o Zorro III para dicha tarjeta Emuladora y poder seguir utilizando la Blizzard.
4-Una cosa que siempre me ha preocupado es el sonido del AMIGA (4 canales de 8 Bits) y quisiera saber si existen tarjetas de sonido para el AMIGA que den calidad de 16 Bits con un mínimo de 10 canales en estéreo (tipo SoundBlaster de PC). He oído hablar de una tal DELPHINA DSP, ¿es una tarjeta de sonido tipo TOCATTA(16 Bits)?
5-¿Hay algún emulador de 486(###?? PC) para A-1200? ¿Sí? ¿Cuál?
Ya me despido y por favor resolvedme las dudas lo más pronto posible a este AMIGUERO CORDOBÉS. Continuad con esta estupenda revista que a los desesperados AMIGUEROS nos viene muy bien. Adiós, se despide Francisco Acero, un Amiguero de pies a cabeza.
PD: Estoy de acuerdo con Francisco Martín (sus comentarios me encantan) con que el AMIGA arrastra consigo una especie de "MALDICIÓN".

1) Este tipo de programas suele ser **shareware o de dominio público. Para más información le remitimos al artículo "Aprenda Mecanografía" que apareció en el número 13 de Amiga.InFo.**
2) Si se refiere a la traducción automática de momento para Español-Inglés no existe, sí que existe para Inglés-Alemán. Aunque algún proyecto sí que hay en marcha para realizarlo...En cuanto tengamos más noticias sobre él lo anunciaremos.
3) Para programar en C, por ejemplo con el Turbo C de PC, no hay ningún problema en utilizar el PCTASK. Es lento, pero se pueden hacer prácticas de Universidad sin mayor problema...(¡algunos de nosotros las hemos hecho!). La Emplant emula código de 586 (Pentium) pero todavía está por depurar bastante y no es compatible totalmente con Windows... Quizás el nuevo emulador PCx de la misma casa que la Emplant sea lo que todos estamos esperando, un emulador de PC rápido y compatible, como lo es el Shapeshifter emulando a un MAC. Al A1200 es posible añadirle una tarjeta con Zorro II y Zorro III (como las que distribuye Micronik) y seguir utilizando la Blizzard también.
4) La Delphina es una tarjeta para Zorro II que lleva incorporado un Procesador de Señal Digital (DSP) superando a la Tocatta. Además de digitalizador puede programarse para realizar multitud de tareas diferentes (mezclas, efectos, etc.) con cualquier señal analógica que pueda procesar.
5) Hace tiempo que apareció la noticia de que la versión 4.0 del PCTASK emula a un 486, pero de momento no hemos recibido la confirmación de que ya se esté distribuyendo. El nuevo emulador PCx de Persistance Software emula a un e586, pero también está en fase de desarrollo (vea la sección de noticias para más información).■

RINCÓN DEL GENIO

¿Cómo? ¿También hace sus propias creaciones con el Amiga? ¿Sabe dibujar? ¿Hace sus pinitos con Amiga? ¿Es un manitas de la imagen de vídeo y el montaje? ¿Domina los efectos FX? ¿Crea sus propios mundos 3D? ¿Es un Dalí?... Puede que así sea, pero... ¿Se atreve a mandarnos sus trabajos? Si lo hace puede tener la suerte de verlo publicado en esta sección de Amiga.InFo, como todo GENIO se merece. ¡Ánimo! ¡Sabemos que hay muchos genios amigueros!
Enviar a Amiga.InFo (ref: rincón)
-Ap. correos 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)
-Email: infotech@readysoft.es

Marc Girbau





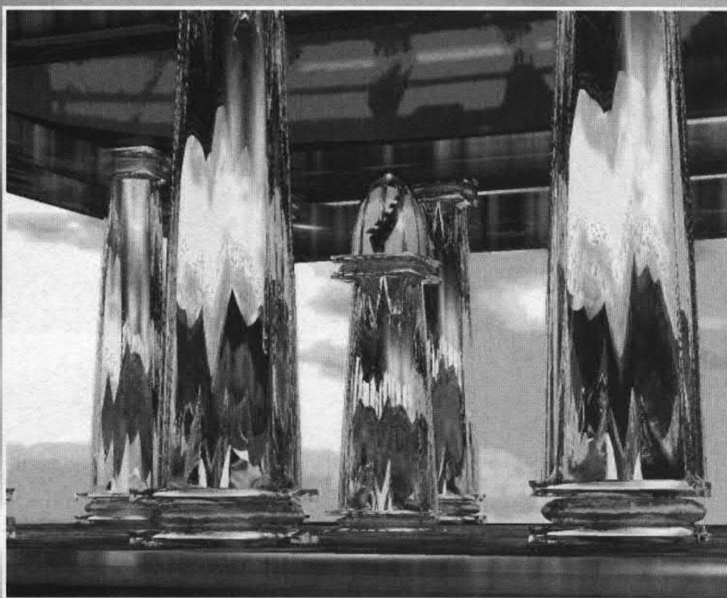




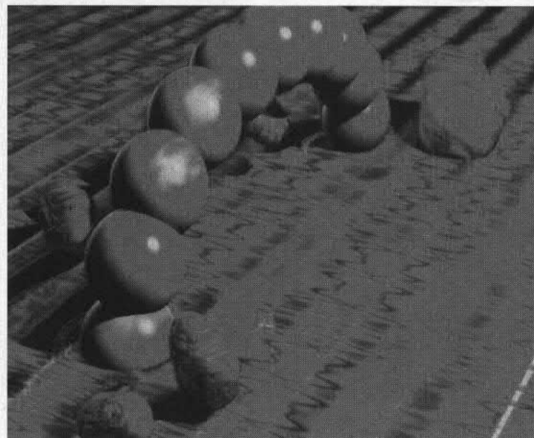


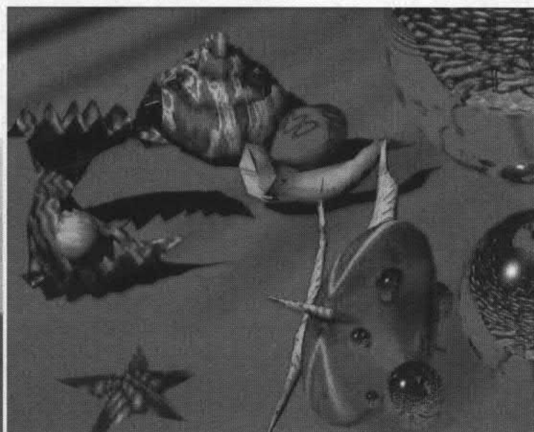
Marc Girbau
Sabadell

Gabriel Gaminde



Hola Amiga.InFo:
os escribo para felicitaros por la revista. En mi opinión es tan buena o mejor que cualquier publicación extranjera.
Me encanta el diseño gráfico y los programas de 3 D, por supuesto con Amiga. Os mando un disco con gráficos que he realizado con varios programas como Imagine, Image Fx, Personal Paint, Vista Lite, Deluxe Paint V, Fractal Pro y Cyclops, un programa bastante antiguo de dominio público que he utilizado para crear las texturas de la mayoria de los objetos de Imagine. ¿Qué os parecen? Espero que os gusten.
Desgraciadamente en verano no tengo mi Amiga conmigo asi que tengo que contentarme leyendo Amiga.InFo. Este año he mejorado mi equipo, un Amiga 1200 con un disco duro de 120 megas, con una aceleradora Blizzard 1230 a 50 megaherzios con coprocesador matemático a la misma velocidad y 8 megas de Ram. La diferencia es asombrosa, si el Amiga es bueno de por si, acelerandolo es imbatible, ¡No quiero ni imaginarmelo con un PowerPc!
Sin mas que contaros por ahora me despido hasta la próxima, continuad con vuestro excelente trabajo y ¡Buena Suerte!





Gabriel Gaminde
Bilbao

MERCAMIGA

VENDO

◆Vendo Copro matemático 68882 a 50Mhz. Marce. Tlf:(94)462.69.30

◆Vendo Amiga 2000, 030, 882, 10 Ram, 1Chip, Monitor 1084S, 540Mg HD SCSI, CD-Rom SCSI 2.3x, DCYV, Modem 14K4, PicassoII+. Regalo CDs y Discos. Muy barato. José Antonio. Tlf:(91)796.68.42 (tardes).

◆Vendo:
*Emplant Basic (módulos de MAC y PC). Precio: 65.000Ptas.
*Ordenador Amiga 500 Plus (1,5Mb Ram). Precio: 35.000Ptas. (negociables)
*Monitor 1084S. Precio: 35.000Ptas. (negociables)
*Sintonizador de TV para 1084. Precio: 3.000Ptas.
*Unidad de disco externa A-500 (880Kb). Precio: 11.000Ptas.
*Material de repuesto para A-500 (Todo 12.000Ptas.)
*Fuente de alimentación A-500. Precio: 4.000Ptas.
*Ratón original A-500. Precio: 2.000Ptas.
*Carcasa A-500. Precio: 2.000Ptas.
*Chip 68000. Precio: 3.000Ptas.
*Rom 1.3 A-500. Precio: 2.000Ptas.
*Chip Paula 8364R7 0889 27. Precio: 2.000Ptas.
*CIA-Chip 8520A-1 0789 24. Precio: 3.000Ptas.
Miguel Angel. Tlf:(908)03.08.07. Apartir de las 16 Horas.

◆Vendo ordenador Amiga 1200 Torre, 10 Mb Ram, HD 1Gb Fast ATA, Blizzard III 030/50 Mhz + FPU 68882/50Mhz, diskettera 3'5 880 Kb, ratón, teclado externo A3000, y salida de vídeo euroconector/antena. Regalo joystick Telemach 200, 100 diskettes, revistas de Amiga, y todo el software que quieras instalado en el disco duro. Tlf:(94) 446 14 83. Txus.

◆Vendo Amiga 500 Plus (poco usado), acompaño ratón, libros, juegos y programas. Precio a convenir. Pedro. Tlf:(945)27.58.45.

◆Vendo Genlock SERIUS de sobremesa. Calidad profesional con entradas y salidas de Vídeo Compuesto y S.VHS(Y/C). Dispone de Amiga Fader y Vídeo Fader, controles de luminancia, contraste y croma, corrector de color independiente de rojo, verde y azul y Key-invert. Completamente nuevo. Sólo se ha utilizado para comprobar su funcionamiento. Precio: 70.000Pts. Contacto Luis Tlf:(908)73.76.80 en Badalona.

◆Vendo 8Mb de capacidad,70ns de velocidad, 72 contactos, chips a una sola cara. Menos de 6 meses de uso. Por cambio a uno mayor. Precio: 7.000Ptas. Tlf:(95)439.09.69. Sergio. Llamar por las tardes los días laborables.

◆Vendo Disco Duro de 25", 250Mb de capacidad Toshiba. Última generación, bajo consumo y alta velocidad (1,5Mb/s en un A1200 estándar). Un año de uso. Por cambio a uno mayor. Incluye cable de datos. Precio: 20.000Ptas. Tlf:(95)439.09.69. Sergio. Llamar por las tardes los días laborables.

◆Vendo DB9 a DB23 para monitores (VGA de PC a salida RGB de Amiga, por ejemplo) u otro tipo de periféricos. Sin usar. Precio: 3.000Ptas. Tlf:(95)439.09.69. Sergio. Llamar por las tardes los dias laborables.

◆Vendo:
*Amiga 500 con ampliación de memoria 512k, con reloj, Kikstart y Workbench 1.3, ratón original Commodore, cable euroconector, manuales originales en castellano y cubierta protectora de plástico duro. Regalo juegos y utilidades. Precio: 20.000Ptas.
*Monitor color 1084 Stereo. Precio: 25.000Ptas.
*Monitor color SVGA. Precio: 20.000Ptas.
*Alfombrilla de ratón óptico Golden Image, nueva.
*Ratón original del Amiga 4000, sin estrenar.
Todo funciona en perfecto estado.
Estudiaría otras ofertas.
Antonio. Tlf:(943)64.09.64. Horario de oficina.

◆Vendo Aceleradora 040 a 35Mhz. Precio: 55.000Ptas o cambio por un A1200 ó un A2000. Llamar al Tlf:(93)459.26.06 (dia) ó al (93)319.98.19 (noche) preguntar por PEPE. Email miratges@arrakis.es.

◆Vendo A500 con 1Mb, controladora IDE para HD y HD de 130Mb. Precio: 40.000Ptas. David. Tlf:(93)351.94.04 Noches. Barcelona.

◆Vendo A4000/40, 10Mb Ram, HD 1Gb, 2 Floppy (alta y baja densidad) 1CD-Rom x4, Manuales. Precio: 265.000Pts. Tlf:(909)60.30.46. A partir 22H (96)383.06.44 (Juan J.Roman).

◆Vendo ,por cambio de sistema, Amiga 4000/40, procesador 68040 con 2Mb de chip Ram y 32 de Fast Ram, Disco duro de 305Mb, controladora Fastlane SCSI-II. Tarjeta Vlab Motion para edición de vídeo no limeal asistida con disco duro de 2,6Gb tipo Barracuda. Aceleradora Warp Engine. Una disquetera y un lector de CD 4x. Genlock GST Gold Pro Y/C externo calidad profesional entradas y salidas Vídeo compuesto y S-VHS. Monitor 1084S. Todo en perfecto estado de funcionamiento. Precio: 500.000Pts. Además regalo abundante software original (Scala MM 300, Montage, Brillians, etc y cámara de vídeo CCD-V8E). Contacto Luis. Tlf:(908)73.76.80 de 3 a 6 tarde en Badalona.

◆Vendo, Placa Fast Ram para 1200, con 8Mg de 72 conts, sin Copro, comprado hace tres meses. Precio: 17.000Pts. Interesados llamar al Tlf:(96)154.14.56 tardes y noches preguntar por Juanjo y al (96)151.51.98 por mi amigo Jorge tarde-noche.

◆Vendo equipo compuesto de:
*Ordenador Amiga 3000 con monitor Commodore 1950.
*Caja externa de dos huecos con dos discos duros NIKON de 40Megas cada uno.
*Tarjeta Opal Vision.
*DCTV.
*Digitalizador de Audio Future.
El software que incluiría sería el siguiente: AmigaVision, Real 3D v.2, Imagine, Art Department, Vistapro, Pixel, Vistapro, DpaintIV y algunos más.
Pido por todo el equipo 125.000Pts. Interesados llamar a Gabriel Izquierdo. Tlf:(91)518.63.35.

En esta sección se pueden insertar anuncios personales de forma completamente gratuita, con objeto de vender, comprar o intercambiar material, correspondencia e información relacionada con el mundo Amiga.
También aceptamos anuncios de pequeñas actividades comerciales como servicios de autoedición, infografía, videoedición, música, etc. que los usuarios realicen para terceros.
Rechazaremos aquellos anuncios referidos a la compra, venta o intercambio de software ilegal o cualquier otro producto que viole la legislación en materia de propiedad intelectual.
Para poder insertar su mensaje ha de mandar el texto del mísmo, así como sus datos personales y el tipo de anuncio a insertar,

-VENTA
-COMPRA
-INTERCAMBIO
-CONTACTOS

enviar a:
Amiga.InFo (REF:Mercamiga)
Apdo. 166
08750 Molins de Rei (Barcelona)

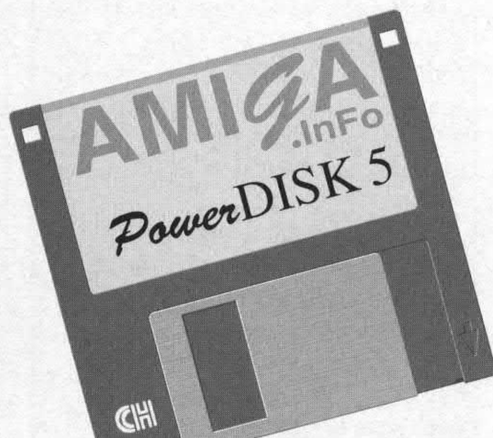
También pueden enviarse por FAX:
(93) 680 08 12
ó E-mail: infotech@readysoft.es

COMPRO

◆Compro Rom 3.1 con zócalo adaptador para A-2000. Barata o cambio por camara MamigaZM-Quarzt de 35m/m.
Compro controladora IDE para A-2000 barata.
Compro aceleradora para A-2000 barata, o cambio por 130 revistas del "Muy interesante". Salvador Cabrera. Tlf:495.83.03 Sevilla.

◆Compro para 1200 Aceleradora y memoria a precio asequible. Martín. Tlf:(945)2.58.45.

◆Compro DCTV (periférico) para Amiga. Juan. Tlf:(907)21.27.41.

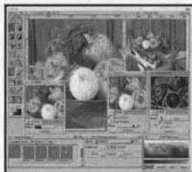


Este mes tenemos un disco de contenido, casi único. El nuevo programa de dibujo artístico Arteffect está ahora al alcance de todos ustedes, en una versión demo especial para Amiga.InFo. Pero los aficionados a la programación de demos no han de olvidar que los listados de la sección también los pueden encontrar en el ...

POWER DISK 5

Art Effect





Este mes tenemos en nuestro disco de portada toda una primicia: ArtEffect, lo último en retoque fotográfico. Haage & Partner, la empresa que lo programa nos ha cedido amablemente una copia en versión demo para todos los lectores de Amiga.InFo.

Este programa de dibujo artístico combina opciones y efectos de retoque fotográfico suficientes como para satisfacer al grafista más exigente. Como podrán observar, el interface es extremadamente intuitivo y el acceso a las funciones básicas se realiza de forma simple, sin tener que pasarse una eternidad rebuscando entre todos los menús.

Arteffect recuerda los programas Photoshop y Painter de Macintosh. Todos los que alguna vez hayan visto estos programas comprobarán que las opciones, el estilo y la forma de visualización de la imágenes son realmente espectaculares. Arteffect las incorpora para que de esta forma puedan disfrutar de un programa que, hasta ahora, sólo los usuarios de un Macintosh (excluyendo los usuarios de ShapeShifter), podían utilizar.

Una vez realizada la instalación del programa se encontrarán con una presentación de estilo Adobe. Cuando empiecen a probar los diferentes efectos y posibilidades que les ofrece el programa, se darán cuenta que aparecerá, escrito a grandes trazos, la palabra DEMO. No piensen que el disco funciona incorrectamente; es más, funciona a la perfección. El programa, exceptuando la opción de salvar y imprimir, se encuentra en su totalidad presente en el disco.

Haage & Partner ha calificado su aplicación como creativa, intuitiva y nueva. Ahora, ustedes lo pueden comprobar.



Una de las opciones que, a primera vista más atrae la atención, es la posibilidad de visualizar el efecto que pretendemos efectuar sobre la imagen en una pequeña ventana, a modo de preview, antes de aplicarlo sobre la imagen entera. Esto ahorrará mucho tiempo, sobre todo a aquéllos más reacios a leer el manual en toda su extensión.

Con Arteffect se abre un nuevo capítulo en lo que ya empieza a ser una colección de programas realmente potentes para la edición de imágenes: ImageFX, ADpro, ImageStudio, Photogenics... El programa que tienen (o pueden tener entre manos) no deja nada que desear a ninguno de los nombres citados anteriormente. Y esto es realmente interesante para los usuarios de Amiga. El hecho que esta máquina disponga de un grupo de importantes programas para cada tarea nos da a entender que el Amiga continúa siendo una plataforma potente y con futuro. Ahora sólo queda que los que la utilizamos a diario apoyemos a aquéllos que se dedican a programar para nuestro ordenador comprando el software original, si es que realmente necesitamos el programa.

Para los lectores que estén indecisos entre alguno de estos programas les informo que próximamente realizaremos un testeo a fondo de Arteffect. Con esta documentación y la que previamente se ha publicado sobre otros programas, podrán decidir qué software se adecúa más a sus necesidades. Pero de una cosa pueden estar completamente seguros: Arteffect ya se ha ganado el sitio entre los grandes del retoque de imagen. ■JLC

ATENCIÓN

✓ Los discos que se incluyen en esta revista están en formato baja densidad FFS 880 Kb (Fast File System). En el caso de tener una unidad de alta densidad -la unidad interna de un A4000 o cualquier unidad externa que pueda formatear a 1.76 Mb-, es necesario tapar el orificio de la izquierda del disquete con cinta adhesiva.

✓ Para instalar los programas, es recomendable que se ejecute el icono de instalación preparado para tal propósito en el mismo disco. También es aconsejable arrancar del mismo disco de la revista y no del disco duro u otro disco. Siga las instrucciones que vayan apareciendo.

✓ La gran mayoría de los programas incluidos requieren una versión del sistema operativo 2.x o superior, 1 MegaByte de memoria RAM y disco duro.

✓ Algunos de los programas, después de ser descompactados, necesitan ser instalados con las instrucciones originales. Lee la información contenida en cada programa antes de ejecutarlo.

✓ En caso de que el disco le llegue en malas condiciones debido a una mala manipulación del transporte, no dude en remitirlo de nuevo con sus datos personales a: Amiga.InFo Apdo.166 08750 Molins de Rei (Barcelona) REF: Discos Erróneos. Se lo cambiaremos por uno nuevo.

✓ La revista Amiga.InFo no se hace responsable de los problemas derivados de una incorrecta manipulación por parte del usuario del contenido del disco.

✓ Amiga.InFo ha realizado todos los esfuerzos posibles para conseguir que PowerDISK sea fácil de instalar y usar, así como de asegurar que sea compatible con todos los sistemas posibles.

Si no consigue instalar algún programa o tiene problemas al usarlo, no dude en enviarnos una carta a la sección CARTAS Y DUDAS describiéndolo detalladamente y especificando las características técnicas de su Amiga (aceleradora, memoria, disco duro, cdrom, etc..)

Cómo conseguir el DISCO GRATUITO DE PORTADA

A partir de este número queremos poner el disco de portada al alcance de cualquier usuario de Amiga. Si estás interesado en alguna utilidad que aparezca en este disco, tienes tres opciones para conseguirlo. Apunta:

1. Vía Internet. Cógelo de nuestro Web http://www.readysoft.es/amigainfo/
2. En todas las tiendas de Amiga que distribuyen la revista. En quioscos NO.
3. Llamando a la oficina de Amiga.InFo (93-680 04 34) o enviando un mensaje (email:infotech@readysoft.es).
4. Suscribiendote, además, recibirás otro disco adicional, el especial de suscriptores.

El disco te será enviado gratuitamente, libre de gastos de envío. ¿A qué esperas?

¡ATENCIÓN!

KIT RENDERIDE El único sistema que acaba con los problemas del cd-rom ide para el a1200. plug & play. sin soldaduras, sin cables colgando, tendrás un puerto ide externo estándar para la conexión de cualquier periférico que se conecte al puerto ide como discos duros, cd-roms, removibles,etc... el kit se ofrece completo con manual en castellano, cables, driver cd-rom, y todo lo necesario para que lo montes en tu a1200 básico o torre.

Exclusivo

KIT RENDERIDE	6.900
KIT RENDER IDE+Fuente BIG RENDER 200W!	16.800
KIT RENDER IDE + Fuente BIG Render 200W + Torre	18.300

FUENTE DE ALIMENTACIÓN BIG RENDER 200W A5/6/1200	9.900
CONECTA UN MONITOR DE PC AL AMIGA 1200/4000 RGB-PLUS	4.500
CONECTAR UN MONITOR DE AMIGA AL PC	3.500
CD-ROM X8 VELOCIDAD + DRIVER ATAPI AMIGA	17.900
CD-ROM X4 SANYO SCSI EXTERNO	29.900
RATON AMIGA WALKER NEGRO + ALFOMBRILLA AMIGA 400DPI	3.000
TORRE SCSI 4 DISPOSITIVOS (LO QUE ESTABAS ESPERANDO)	19.900
TORRE SCSI 8 DISPOSITIVOS	39.900
CAJA EXTERNA DISPOSITIVOS SCSI IN/OUT C50+ID'S	11.900
RACK 5.1/4 PARA DISCO DURO 3.5" EXTRAIBLE	5.000
POR FIN CAMISAS AMIGUERAS CON LOGO AMIGA	1.200
ZIP DRIVE 100 MBYTES REMOVIBLES,LA SOLUCION ECONOMICA	31.900
JAZ DRIVE 1GB REMOVIBLE AHORA AL INCREIBLE PRECIO DE	69.900

RENDER MULTIMEDIA

EL UNICO CENTRO ESPECIALISTA EN AMIGA PARA ALICANTE Y MURCIA

C/Ruperto Chapí, 56
03201 ELCHE (ALICANTE)
TEL/FAX: (96) 543 99 53
email:seracc@lix.intercom.es

4 MB	4.500
8 MB	8.000
16 MB	15.000
32 MB	39.900
1GB DD	25.500
2GB DD	39.900
1.2GB DD Western Digital	37.500

SUPER OFERTAS VALIDAS HASTA EL 31-10-96 O AGOTAR STOCK

1 ¡NUEVO! AMIGA 1200 TORRE AMIGA + 1GB DISCO DURO + FUENTE ALIMENTACION 200W + MAGIC PACK (¡INCLUYE RENDERIDE!)

¡¡129.900!!

2 AMIGA 1200 MAGIC + 1GB DISCO DURO + FUENTE ALIMENTACION 200W + MODEM 28.800 BAUD + SOFT INTERNET CASTELLANO (INFOVIA) INTERNET READY!!

¡¡139.900!!

3 AMIGA 1200 TORRE AMIGA + FUENTE ALIMENTACION 200W + 1GB DISCO DURO + BLIZZARD 1230-IV + 16 MB + CDROM X8 + MAGIC PACK (INCLUYE RENDERIDE)

¡¡174.900!! INCREIBLE

CONECTA UN PC A TU AMIGA (INC. CABLE+DRIVERS) CAST.	3.500
RED AMIGA-AMIGA (INC.CABLE+DRIVERS) CAST	3.500
PELICULA PARTYS AMIGA (S.FERNANDO Y POSADAS)	2.500
DIGITALIZADOR VIDI 24 VC e Y/C EXTERNO	35.900
DIGITALALIZADOR VLAB EXTERNO CASTELLANO VC e Y/C	65.900
PHOTOGENICS 2.0 EN CD-ROM MANUAL INTERACTIVO	20.000
TENEMOS GENLOCKS A TU MEDIDA, DOMINAMOS EL VIDEO	CONSULT
VARIOS TITULOS EN CDROM,TARJETAS IDE/SCSI/RAM/JOYSTICKS...	

¡¡Servimos a toda España en 24 Horas!!



CLUB BYTE "MICRO TOOLWORKS S.L."
C/D.Juan de Mena 21 bajo iqz.
46008 Valencia
Tlf./Fax (96)392.15.67
http://www.ctv.es/USERS/calamo

OFERTAS OCTUBRE

IVA incluido en todos los precios

Aceleradoras A1200:	
Blizzard 1230 IV 50MHz	35.000
Blizzard 1260 060 50MHz	119.900
Apollo 1240 040/25Mhz	48.800
Aceleradoras A3000/A4000:	
CyberStorm Mk-II 060/50Mhz	119.900
Apollo 4040 040/40Mhz + SCSI2	78.600
Controladoras:	
Alfa Data Zorro-II CdRom	14.500
Apollo 2000 SCSI2+IDE	13.900
Kit SCSI2 Blizzard 1230/1260	18.900
Squirrel SCSI2 Pcmcia	13.900
Tarjetas Gráficas:	
Picasso-II	49.900
Retina BLT Zorro-III	39.900
CyberVision 64	59.900

Audio:	
Aura Pcmcia	18.900
Megalosound	6.500
Toccata 16bits	54.900
Digitalizadores de Video:	
Vidi Amiga 24RT	39.900
Pro-Grab 24	42.000
VLAB Zorro-II	49.900
VLAB Externo A1200	64.900
Varios:	
Ratón Amiga Walker	3.200
Disquetera interna A1200 HD	18.500
Disquetera externa Alfa Data	14.500
Pad Cd32	4.200
Ampliación mem. A500 1.8Mb	26.900
Caja supertorre A1200	28.900
Interface teclado PC	9.900

Foto-Vídeo **Oliver**

C/. Teodor Canet, 27
07410 Port d'Alcúdia
MALLORCA

Tel./Fax:
(971) 54 53 59

Servicios TDI, Tratamiento Digital de Imágenes

Pasamos imágenes de cualquier formato (IFF,GIF,TIFF,JPEG...) a negativo o diapositiva.
Servicio de Escáner, la imagen se entrega en el formato y resolución que se requiera.
Impresión a papel fotográfico por sublimación.
Retoque, restauración, Fotocomposición de Fotografías.
Transferencia a PhotoCD, Revelado APS
Precios especiales a profesionales y distribuidores.

¿Dónde puede encontrar la revista?

La revista AMIGA.InFo se distribuye en las tiendas de Amiga y quioscos de las ciudades marcadas en este mapa. Si tiene dificultades para encontrarla en alguno de estos puntos de venta, no dude en comunicarlo a nuestro departamento de distribución: Tlf.(93) 680 04 34 Fax.(93) 680 08 12

En caso de que no encuentre la revista en su localidad, podemos enviarle cualquier ejemplar directamente a su domicilio. No olvide que también puede suscribirse y obtener las máximas ventajas en nuestros productos. Para más información llame al teléfono: (93) 680 04 34



PUNTOS DE VENTA DE AMIGA.InFo

PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN EN QUIOSCOS/LIBRERIAS/G.ALMACENES DE LAS CIUDADES DE
BARCELONA-MADRID-VALENCIA-SEVILLA
ZARAGOZA-CÁDIZ-MÁLAGA

PUNTOS DE DISTRIBUCIÓN TIENDAS AMIGA
BARCELONA-VIGO-MÁLAGA
SAN SEBASTIÁN- ZARAGOZA- MALLORCA
CANARIAS-CÓRDOBA-CADIZ-GIJON
ALICANTE-VALENCIA

★ AUDIOVISION
C/San José, 53
33209 Gijón
Tlf. (98) 535 24 79

★ RENDER MULTIMEDIA
C/Ruperto Chapí, 56
03201 Elche
Tlf/Fax. (96) 543 99 53

★ CD SHOP
C/Juan de Austria 21
04003 Almería
Tlf. 950 23 51 50

★ CJ INFORMÁTICA 2021
C/Avda. Rosaleda 1
29008 Málaga
Tlf/Fax. 95 222 02 71

★ CENTRO MAIL
C/Almansa, 14
29007 Málaga
Tlf. 95 261 52 92 Fax. 95 261 08 08

★ BAZAR LA CICER
C/Secretarío Padilla 79 Bajo Dcha.
35010 Las Palmas de Gran Canaria
Tlf.(928) 271064

★ GALIFRAME
Galerías Calle Príncipe
No.22, 1, Local 27
36202 Vigo
Tlf/Fax. 986 22 89 94

★ AMIGA STUDIO
C/Juan de Garay, 2
20008 San Sebastián
Tlf/FAx. (943) 31 22 82

★ INFO HOBBYS
Centro Comercial Atlántida Local 18
11100 San Fernando
Tlf. (956) 89 19 33

★ AMIGA SYSTEM
Pza. del Cante Jondo, 2
11404 Jerez de la Frontera
Tlf. (956) 18 27 22
Fax. (956) 18 35 70

★ INFORMÁTICA JM
C/San Lorenzo, 24
50001 Zaragoza
Tlf. (976) 20 03 33Fax. (976) 29 29 29

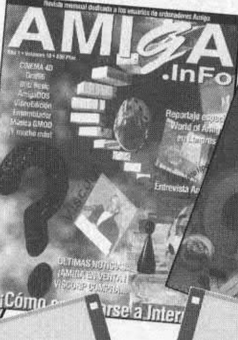
★ INFO TEK
C/Labradores, 12
14540 La Rambla
Tel/Fax. (957) 68 21 68

★ FOTO VIDEO OLIVER
C/Teodor Canet, 27
07410 Pto. Alcudia (Mallorca)
Tlf/Fax. (971) 54 53 59

★ AMIGA ONLINE
Apdo. 10093
07080 Palma de Mallorca
Tlf/Fax. (971) 47 60 18

★ INFORMÁTICA MOLINS
C/Major, 91
08750 Molins de Rei
Barcelona
Tlf/Fax. (93) 668 30 10









SUSCRÍBASE

AHORA Y RECIBA EN SU HOGAR LOS NÚMEROS DE LA MEJOR REVISTA DE AMIGA. ADEMÁS, LE ENVIAREMOS DOS DISCOS DE PORTADA CON CADA EJEMPLAR REPLETOS DE PROGRAMAS Y DISFRUTARÁ DE DESCUENTOS ESPECIALES EN NUESTROS PRODUCTOS. ¿A QUÉ ESPERA? ¡SUSCRÍBASE HOY MISMO!

Recorte o fotocopie este boletín y remítanoslo a:
Amiga.InFo (Ref:Suscripción) Apdo. 166 - CP 08750 Molins de Rei (Barcelona)
Si lo desea y para mayor rapidez en su pedido, también puede suscribirse directamente a través de nuestra línea de suscripciones en (93) 680 04 34, o bien, enviarnos por fax este mismo boletín en (93) 680 08 12 (24Hrs)

BOLETIN DE SUSCRIPCION (Señalar con una cruz ☒ las opciones deseadas)

❑ Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 12 números a partir del número de revista___ en adelante, INCLUIDO.

❑ Sí, deseo suscribirme a Amiga.InFo por 6 números a partir del número de revista___ en adelante, INCLUIDO.

Deseo recibir los ejemplares por el tipo de envío de correo: (VER TABLA DE TARIFAS) ❑ordinario ❑ certificado ❑ aéreo

A continuación también señalo con una cruz la forma de pago que deseo:
❑ Por contrarreembolso, pagando el total en el primer envío que reciba.
❑ Adjunto cheque a favor de InFo Technologies S.L.
❑ Tarjeta de crédito: ❑ VISA ❑ MASTERCARD/ACCES ❑ EUROCARD
Número:________________ Fecha de caducidad:__________ Firma:
Nombre del titular:________________________

TARIFAS DE SUSCRIPCIÓN 12 EJEMPLARES	Correo ordinario	Correo certificado	Correo aéreo
España	10.200	11.800	15.000
Europa	12.500	14.300	15.300
Resto del mundo	17.500	19.300	24.200
TARIFAS DE SUSCRIPCIÓN 6 EJEMPLARES	Correo ordinario	Correo certificado	Correo aéreo
España	5.600	6.400	8.000
Europa	6.800	7.700	8.200
Resto del mundo	9.300	10.200	12.600

A continuación, indico mis datos personales:
Nombre:..............................
Apellidos:..............................
Edad:........ Profesión:..............................
Domicilio:..............................
C.Postal:............... Población:..............................
Provincia:..............................
País:............................ Teléfono:..................
Modelo de Amiga que posee: ....
email:..............................
❑ Por favor, marque la casilla si no desea recibir información sobre nuestras ofertas de otros productos de Amiga.

Y si Usted es:
❑ Menor de 20 años (marque con una cruz la casilla correspondiente y envíenos la fotocopia
❑ Mayor de 60 años de un documento que lo acredite).
Pagará sólo por 12 números: 9.800 Ptas. (Sólo opción Correo Ordinario)

Consigue el CD 1 de AMIGA.InFo por sólo...

¡ 350 ptas !

Ahora ya no tienes excusa.



Precio especial: 595 ptas cada ejemplar del 0 al 7

0 — 2 DISCOS
Real 3Dv2 / Curso de C / VidiAmiga12
Funcionamiento interno del Amiga
VideoToaster / Interfaz MIDI / AmigaDOS
AMOS / Programación técnica / Modem
Precio especial: 595 ptas.

1 — 1 DISCO — AGOTADO
Real 3Dv2 / Prime... Amiga
IniPro / C... / Octamed
... Conexión MAC y PC
... Euskal AMIGA Party II
Precio especial: 595 ptas

2 — 1 DISCO
Real 3Dv2 / Sistema Operativo / Trackers
Microprocesador Motorola 680x0 / Vídeo
Curso de C / Squirrel SCSI2 / Ensamblador
IniPro / Redes /AMOS /Emplant/CrossDos
Precio especial: 595 ptas.

3 — 2 DISCOS
Real 3Dv2 / CIA / Curso de C /Emplant
Comunicaciones/Emuladores8 bits /AMOS
Digitalización de sonido / LightWave 3D
IniPro / Cybervision64 / Cyberstorm68040
Precio especial: 595 ptas

4 — 2 DISCOS
Curso de C / Luz en 3D / Octamed /IniPro
LightWave 3D / Photogenics / CIA
PPage 4.1 / Ensamblador / Emulador ZX
Posadas AMIGA Party
Precio especial: 595 ptas.

5 — 2 DISCOS
A1200 / HD ToolBox / Producción musical
Ami-FileSafev2.2/ DICE C v3.01 / CIA
Shapeshifter /Curso de C / Comandos MIDI
Real 3D / Photogenics / IniPro / UNIX
Precio especial: 595 ptas

6 — 1 CD-ROM
Euskal AMIGA Party 3 / IniPro / MIDI
Power PC-RISC / HD ToolBox / Real 3D
Amiga-OneSTOPMusicShop/ Photogenics
BroadCaster ELITE / Curso de C
Precio especial: 595 ptas

7 — 1 DISCO
AmigaMagicPack Real 3D /Síntesis musical
Monitor AM1438S / FinalWriter 4.01
Audiolab 16v2.0 / Curso de C / Photogenics
Packet Radio
Precio especial: 595 ptas

8 — 1 DISCO
Blizzard 1260 / Real 3D / Big Top Fun
Bars & Pipes / Photogenics / Final Data r3
Final Copy II r2 / Octamed / Xi-Paint v3.2
MUIv3./Professional Draw 3.03/Curso de C
Precio: 950 ptas

9 — 1 DISCO
Síntesis musical / Internet / WordWorht
Turbo Print 4.1 / AMITCP/IPv4.2
Ethernet Ariadne / Zorroll A1200 / Vídeo
Blitz Basic 2.1 / AmigaDOS / Multitarea
Precio: 950 ptas

10 — 1 DISCO
World of Amiga / Opalvision / Internet
Cinema 4D / QuasarWars / Tarjeta Graffiti
AmigaDOS / Blitz Basic / Copper / Vídeo
GMOD / Viscorp
Precio: 950 ptas

11 — 1 DISCO
WordWorth 5 / DBLScan 4000 / Aura
Vídeoedicion / AmigaDOS / BlitzBasic
Linux / Info WEB / Fotografía 3D
Protracker
Precio: 950 ptas

Oferta especial válida hasta agotar existencias. Gastos de envío no incluidos. Servimos a toda España.

☐ Deseo que me envien, contrareembolso, los números de Amiga.InFo siguientes ______

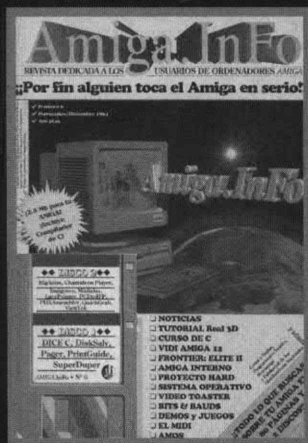
☐ Deseo que me envien, contrareembolso, el CD 1 de AMIGA.InFo ______

A continuación indico mis datos personales:
Nombre ______ Edad ______
Apellidos ______
Dirección ______
Localidad ______ CP ______
Provincia ______ Teléfono ______

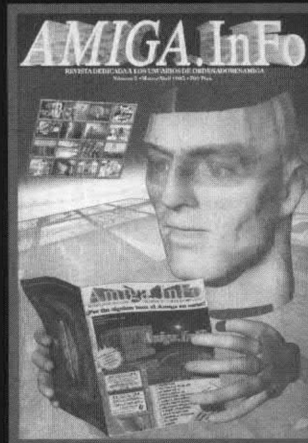
PARA ACELERAR TU PEDIDO PUEDES LLAMARNOS DIRECTAMENTE:
(93) 680 04 34
(93) 680 08 12 (FAX)

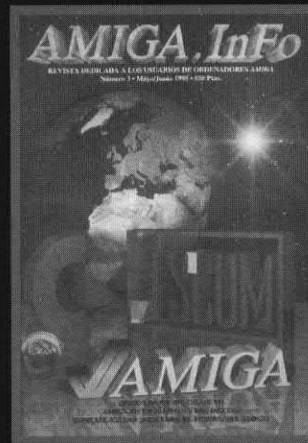
ENVIAR A: AMIGA.InFo APDO.166 08750 MOLINS DE REI (BARNA)

AMIGA .InFo



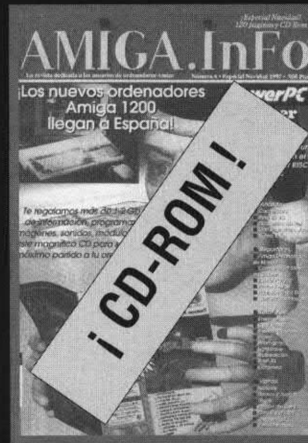


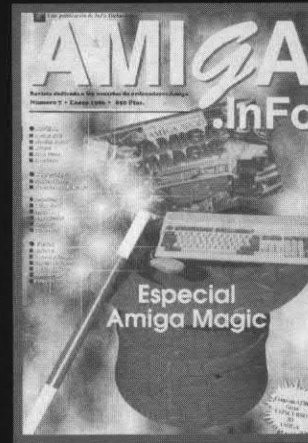


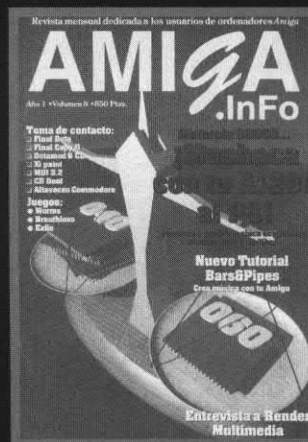


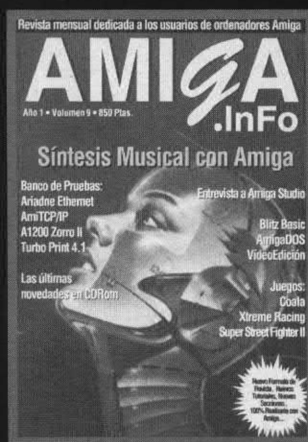


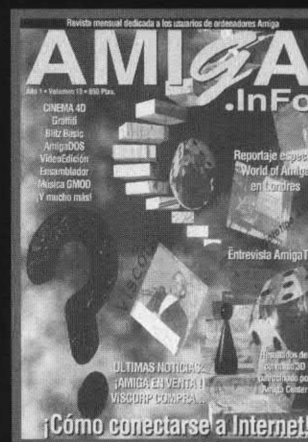


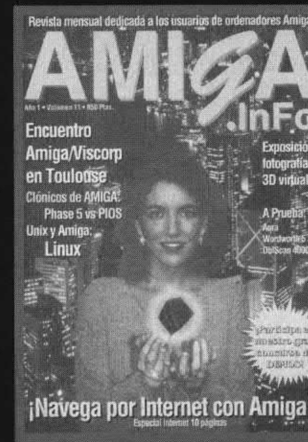












¿Te falta alguna?

AMIGA .InFo

NÚMERO 13 • SEPTIEMBRE 1996

© 1996 InFo Technologies S.L.
C/Santiago Rusiñol N.8 Local 11
08750 Molins de Rei
Barcelona
Teléfono: (93) 680 04 34
Fax: (93) 680 08 12
email: infotech@readysoft.es

Edita
InFo Technologies S.L.
infotech@readysoft.es

Director
Francisco Martín
ai.fmartin@readysoft.es

Subdirector
Joan L. Cepriá

Administración y Publicidad
Fani Corral
Tlf. (93) 680 04 34 Fax. (93) 680 08 12

Manipulación
Alfonso Corral

Colaboradores
Joan J.López, Quim Guzmán, Santiago Gutiérrez, Fco. Gómez, Javier Pastor, Paco Jaén, E.Cabero, Esteve Lázaro, Josep Alemany, Javier Pastor,Miguel Ramos,Angel Garcia

Filmación
Bluprint S.A.
Depósito Legal B.4097-95
Impreso en España. Printed in Spain.

Distribución Quioscos
Distribuciones Periódicas S.A.
Tel. (93) 484 66 34

Suscripciones y Números Atrasados
Tel. (93) 680 04 34
Fax. (93) 680 08 12
ai.distribucion@readysoft.es

EN EL PRÓXIMO NÚMERO 15...

ADEMÁS DE LAS SECCIONES HABITUALES...

AMIGA.InFo le mostrará la feria más importante del mundo de los ordenadores AMIGA: COMPUTER '96 en Colonia (Alemania)

ESPECIAL NAVIDAD NOVIEMBRE/DICIEMBRE ¡CON SORPRESA!

El futuro se descubrirá en Colonia con:
- POWERPC PHASE 5
- P•OS PRODAD
- STORM C PPC Y MÁS...

¡NO SE LO PIERDA!

¡Habrá noticias sobre la compra de AMIGA!

A partir del 9 de Diciembre